GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE ◆ NINTENDO DS

02/05 Ausgabe 94 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS M NDO-MAGAZIN

13 DS-SPIELE IM TEST!

- Super Mario 64 DS
- Wario Ware
- Spider-Man 2
- Ridge Racer DS
- Pokémon Dash
- Die Urbz
- Feel the Magic XY/XX
- Und weitere ...

RESIDENT EVIL 4

WAHNSINN: Das GameCube-Spiel des Jahres im Vorabtest!

ALLE SPIELE & FAKTEN AUF 24 SEITEN

NINTENDO DS

ENDLICH: Nintendos neue Konsole im Dauertest!

AB 7. JANUAR ERHÄLTLICH

ZELDA: THE FOUR SWORDS

4-SEITEN-TEST: Links grandioses Mehrspieler-Abenteuer endlich in Europa.

KOMPLETT GELÖST

METROID PRIME 2

TIPPS & TRICKS: So besteht ihr Samus Abenteuer und findet alle Geheimnisse!

4 194373 903306 02

EDITORIAL

Die neue Hardware-Generation

NINTENDO DS

Top oder Flop? Wir haben die Antwort!

DAS GEHEIMPROJEKT

Als Nintendo erstmals davon sprach, ein revolutionäres neues Produkt neben GameCube und Game Boy Advance auf den Markt bringen zu wollen, war dies der Startschuss für die wildesten Spekulationen, die man sich im Videospielemarkt vorstellen kann. Das neue Gerät sollte keine stationäre Konsole wie Nintendo 64 oder GameCube werden, aber auch nicht den Nachfolger des Game Boy Advance darstellen. Was würde es aber dann sein? Laut Nintendo-Präsident sollte sich das neue Produkt perfekt in das Hardware-Lineup einfügen und ein komplett neues Spielerlebnis bieten, wie es die Welt noch nicht gesehen hat. Da diese Beschreibung auch auf den legendären Virtual Boy passte – eine obskure Konsole mit 3D-Brille und Nintendos größter Flop aller Zeiten – war die Verunsicherung aufseiten der Nintendo-Jünger groß. Kann Nintendo tatsächlich einen neuen Hit landen? Oder geht der Schuss nach hinten los? Die Wahrheit ist: Der Nintendo DS fügt sich tatsächlich perfekt in das bestehende Konsolen-Lineup ein und ermöglicht dank zweier Bildschirme und des Touchscreens wirklich Spielererlebnisse, wie sie zuvor nicht möglich waren. Gerade die Touchscreen-Funktion macht die Bedienung der Spiele wesentlich einfacher und bequemer. Und eines kann man nicht bestreiten: Nintendo hat beim Nintendo DS ganze Arbeit geleistet. Die Konsole ist wirklich innovativ, der Preis ist günstig, die ersten Spiele sind prächtig und die Abwärtskompatibilität zum Game Boy Advance (allerdings nicht zum Game Boy Color) sorgt für eine hohe Attraktivität. Wer auf Spiele steht, wird sich zwangsläufig auch mit dem Nintendo DS beschäftigen – und beeindruckt sein!

ALLES, WAS MAN WISSEN MUSS!

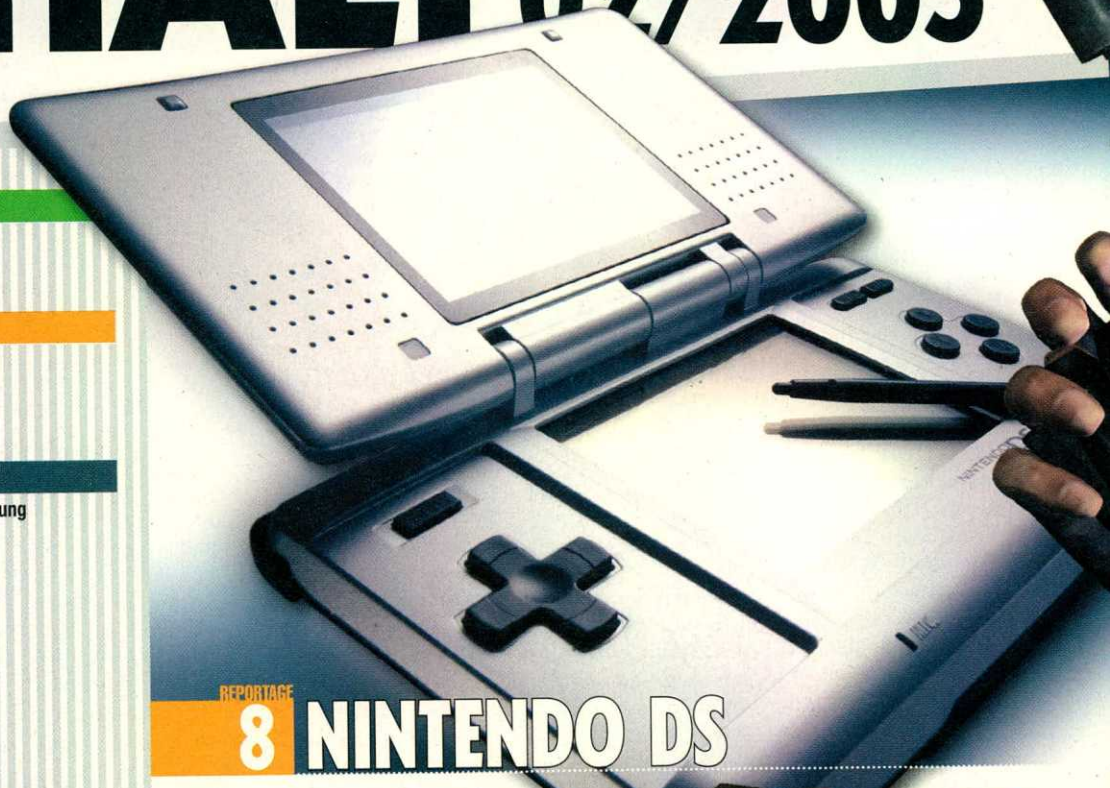
Wir stellen den Nintendo DS in dieser Ausgabe auf über 20 Seiten vor. Dabei testen wir natürlich alle relevanten Launch-Titel und unterziehen die Hardware einem ausführlichen Praxistest. Einen konkreten Termin für Europa (außer 1. Quartal 2005) hat Nintendo bislang noch nicht genannt, wir rechnen aber spätestens für den März mit einer Markteinführung. Viel Spaß bei der Lektüre und eine gute Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

NINTENDO DS!
Ob Redakteur, Layouter oder freier Mitarbeiter: Jeder wollte einmal selbst mit dem Nintendo DS spielen. Das überwältigende Feedback dürfte Nintendo glücklich machen.

Von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Sascha Dowidat (Freier Mitarbeiter)
Fabian Sluga (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)
Lars Kromat (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

INHALT 02/2005



NEWS

6 Allgemeine News
64 Import-News

REPORTAGE

32 NES Classics 2. Edition
8 Nintendo DS Praxistest
30 Die ultimative Hit-Vorschau

RUBRIKEN

49, 67, 75, 94 Abonnenten-Werbung
76 Feedback
70 Hardware & Zubehör
96 Impressum
38 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
72 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick

Another ... 66
Asphalt Urban GT ... 22
Band of Brothers ... 65
Call of Duty: Finest Hour ... 54, 81
Defender of the Crown ... 62
Die Unglaublichen ... 47, 80, 81
Donkey Kong Jungle Beat ... 68
Feel the Magic XY/XX ... 18
FIFA Street ... 7
Ganbare Goemon ... 66
GoldenEye: Rogue Agent ... 81
Kill Switch ... 46
Lilo & Stitch 2 ... 63
Madden NFL 2005 ... 26
Medal of Honor: Dogs of War ... 7
Metroid Prime 2: Echoes ... 81, 82
Mr. Driller: Drill Spirits ... 27
NBA Live 2005 ... 80
NFL Street 2 ... 58
Nintendogs ... 65
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor ... 88
Ping Pals ... 27
Pokémon Dash ... 26
Resident Evil 4 ... 34
Ridge Racer DS ... 20
Spider-Man 2 ... 24
SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde im Fotofieber ... 47
SpongeBob Schwammkopf – Der Film ... 59
Sprung ... 27
Super Mario 64 DS ... 12
Super Princess Peach ... 66
The Legend of Zelda ... 6
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures ... 50
The Urbz: Sims in the City ... 26
Tiger Woods PGA Tour 2005 ... 27
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory ... 64
Touch Made in Wario ... 16
Tron 2.0 Killer App ... 46, 81

REPORTAGE **8** **NINTENDO DS**

Neben einem Praxistest des Nintendo DS findet ihr auf über 20 Seiten auch die ersten 13 Spiele im Test.

REPORTAGE **30** **DIE ULTIMATIVE HIT-VORSCHAU**

Was kommt dieses Jahr an Krachern auf uns zu? Wofür lohnt es sich zu sparen? Ab Seite 30 erfahrt ihr es.

VORSCHAU

34 RESIDENT EVIL 4

Begleitet uns ein Stück auf Capcoms neuem Horror-Trip. Ausführliches gibt es ab Seite 34.

TEST

50 THE LEGEND OF ZELDA
FOUR SWORDS ADVENTURES

Rottet euch zusammen und lasst den Spielspaß-Korken knallen. Das Mehrspieler-Zelda ist endlich auch in Europa zu haben.

IMPORT-TEST

68 DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Legt euren Controller beiseite und wärmt eure Hände und Bongos für dieses abgefahrene Jump & Run schon mal auf.

VORSCHAU

GAMECUBE

34 Resident Evil 4
Nahezu perfekter Gänsehaut-Garant

TEST

GAMECUBE

54 Call of Duty: Finest Hour
68 Donkey Kong Jungle Beat
58 NFL Street 2
59 SpongeBob Schwammkopf – Der Film
50 Zelda: Four Swords Adventures

NINTENDO DS

22 Asphalt Urban GT
18 Feel the Magic XY/XX
26 Madden NFL 2005
27 Mr. Driller: Drill Spirits
26 Pokémon Dash
27 Ping Pals
20 Ridge Racer DS
24 Spider-Man 2
27 Sprung
12 Super Mario 64 DS
26 The Urbz: Sims in the City
27 Tiger Woods PGA Tour 2005
16 Touch Made in Wario

GAME BOY ADVANCE

62 Defender of the Crown
47 Die Unglaublichen
46 Kill Switch
63 Lilo & Stitch 2
47 SpongeBob Schwammkopf ...
46 Tron 2.0 Killer App

KOMPLETTLÖSUNG

82 Metroid Prime 2: Echoes
88 Paper Mario: Die Legende vom Äonentor

CHEATS & CODES

GAMECUBE

81 Call of Duty: Finest Hour
80 Die Unglaublichen
81 GoldenEye: Rogue Agent
81 Metroid Prime 2: Echoes
80 NBA Live 2005

GAME BOY ADVANCE

81 Die Unglaublichen
81 Tron 2.0 Killer App

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. NINTENDO DS
Nintendo verkauft zwei Millionen DS innerhalb weniger Wochen.

2. SUPER MARIO 64 DS
Das Kultgame verliert auf dem DS nichts von seinem Charme.

3. ZELDA: THE FOUR SWORDS
Nintendo begeistert mit diesem grandiosen Multiplayer-*Zelda*.

4. TOUCH MADE IN WARIO
Der bislang beste Teil der Minispiele-Serie!

5. FEEL THE MAGIC XY/XX
Segas DS-Debüt ist dank Touchscreen und Mikrofon innovativ.

Flops

1. PING PALS
Wer braucht eine Chat-Software, wenn sie im DS eingebaut ist?

2. SPRUNG
Macht genauso wenig Spaß, wie von einer Frau einen Korb zu kriegen.

3. SPIELEFLAUTE
Es erscheinen nur wenige Titel im Januar für GameCube und GBA.

4. KONVERTIERUNGSWAHN
Es gibt viele schludrige Konvertierungen zum DS-Start.

5. WINTERDEPRESSIONEN
Die mangelnde Sonne verhagelt einigen Kollegen die Stimmung.

UNBEKANNT Zur Story hat Nintendo noch nichts verlauten lassen.

FANTASIEVOLL Auch der neueste Teil der Zelda-Saga entführt euch in eine andere Welt.

FLÜSSIG Der Kampf per Pferd soll absolut einfach vonstatten gehen.

The Legend of Zelda

ACTION-ADVENTURE **Neue Screenshots zum Wind-Waker-Nachfolger.**

Nintendo hat neues Bildmaterial zum neuen *Zelda*-Titel für den GameCube veröffentlicht, welches wir euch nicht vorenthalten wollen. Der neue *Zelda*-Titel soll auf der E3 2005 im Mai als spielbare Version vorgestellt werden. Auf der E3 2004 gab Nintendo erstmals die Entwicklung des neuen *The Legend of Zelda*-Spiels für den GameCube bekannt. Das neue Fantasy-Abenteuer knüpft grafisch an den realistischen Stil von *Ocarina of Time* vom Nintendo 64 an, welches vor allem die Spieler freuen dürfte, die von dem Comic-Look von *Wind Waker* wenig begeistert waren. Der neue Teil soll die typischen Adventure-Elemente der Serie bewahren, aber auch frische Rätsel bieten. Nintendo möchte das neue *Zelda* noch dieses Jahr in Japan veröffentlichen. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: 2005/2006

N-ZONE NEWSTICKER

GERÜCHTEKÜCHE Die in Japan veröffentliche Wirtschaftszeitung *The Diamond Weekly* hat angeblich berichtet, dass der GameCube-Nachfolger, Arbeitstitel Nintendo Revolution, kein Steuerkreuz und keine A-/B-Tasten auf dem Controller haben soll. **+++ ZAHLENSPIELE** Im Rahmen der Halbjahresbilanz hat Nintendo Hard- und Software-Zahlen veröffentlicht. Demnach wurden weltweit 58 Millionen Game-Boy-Advance-(SP)-Geräte abgesetzt. Jeder GBA-Spieler kauft im Schnitt vier Spiele. Der GameCube konnte sich weltweit bislang rund 16 Millionen Mal verkaufen. **+++ RASANT** Nintendo hatte bis Mitte Dezember bereits zwei Millionen Nintendo-DS-Handhelds in Japan und den USA verkauft. **+++ NINTENDO DS IM MÄRZ** Nintendo-Präsident Satoru Iwata bestätigte, dass der Nintendo DS im März in Europa veröffentlicht wird. **+++ MILLIONENHIT** Nintendo hat in

FIFA Street

FUSSBALL **EA verlegt das Spielfeld auf die Straße.**

SCHÜSSELSZENE Die richtige Technik entscheidet über Sieg oder Niederlage.

Mit *FIFA Street* möchte EA neue Fußball-Wege einschlagen und sich von der realistischen *FIFA*-Serie lösen. Bei *FIFA Street* spielt ihr, wie schon bei *NFL* und *NBA Street*, auf der Straße. Der Titel wird vom Team EA Canada entwickelt, welche bereits das klassische *FIFA Soccer* programmiert haben. Bei *FIFA Street* dürft ihr in 4-gegen-4-Matches eure Fußballkünste beweisen. Die Regeln des klassischen Fußballs gelten hier nicht und besiegen könnt ihr eure Kontrahenten nur durch Können, eine gute Technik und das Einsetzen von Special-Tricks. Wie schon bei den anderen *Street*-Titeln füllt sich durch das Ausführen von Tricks eure Gamebreaker-Leiste, welche euch erlaubt, einen besonderes spektakulären Move durchzuführen. Die Riege der Spieler basiert auf echten Fußballern. *FIFA Street* entführt euch auf zehn Schauplätze, welche über die ganze Welt verteilt sind. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: Mitte März

AUTHENTISCH Bei der Entwicklung des Spiels gab ein echter Army-Captain Hilfestellung.

ACTIONLASTIG Auch im neuesten Teil werdet ihr in Massenschlachten verstrickt.

HOFFNUNGSVOLL Man darf gespannt sein, ob Dogs of War besser als der mäßige Vorgänger wird.

Medal of Honor: Dogs of War

EGO-SHOOTER **Die Weltkriegsshooter-Serie geht in die nächste Runde.**

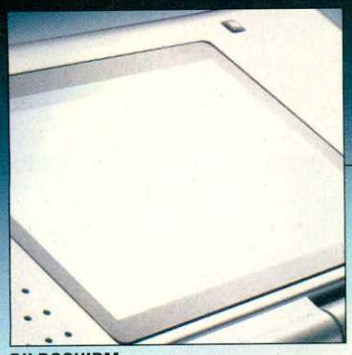
Nachdem euch Electronic Arts in *Medal of Honor: Rising Sun* auf die Schlachtfelder Asiens geführt hat, kehrt man nun wieder auf den Kriegsschauplatz Europa zurück. *Dogs of War* spielt in einer früheren Phase des Zweiten Weltkriegs im Jahr 1942, als das britische Königreich der Deutschen Wehrmacht nahezu allein gegenüberstand. Die USA werden aufgrund von Hitlers Feldzug in Europa langsam nervös und gründen die Eingreiftruppe Office of Strategic Services. Der Spieler übernimmt nun die Kontrolle über einen jungen Army-Leutnant, der durch gezielte Fronteinsätze den Krieg zugunsten der Alliierten beeinflussen soll. Dabei wird es auch wieder Massenschlachten geben. EA setzt auf einige neue Gameplay-Ansätze. So kann sich der Spieler zu Beginn der Mission entscheiden, ob er als Sniper, Mitglied der Infanterie oder Teil der Artillerie in den Kampf ziehen will. Außerdem wird es ein „Rally Meter" geben, das sich bei mutigem Vorgehen aufladen und euch ermöglichen wird, eine Spezialattacke durchzuführen. EA integriert 35 authentische Waffen ins Spiel, das ferner über umfangreiche Mehrspieler-Modi verfügen soll. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: Nicht bekannt

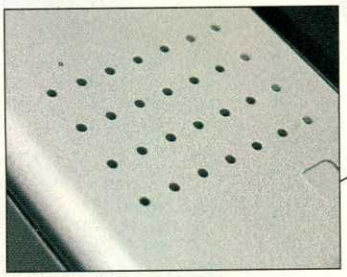
Deutschland eine Million GBA SP verkauft. Pro Woche wanderten im Weihnachtsgeschäft über 55.000 GBA-SP-Handhelds über die Ladentheken. **+++ EA WÄCHST WEITER** Electronic Arts sichert sich eine 20-prozentige Beteiligung an Ubisoft. Außerdem sicherte sich der Konzern für fünf Jahre die Exklusivrechte an der NFL. **+++ZUSAMMENLEGUNG** Konami hat seine internen Entwicklungsstudios zusammengelegt und wird sich in Zukunft verstärkt der Entwicklung von Online-Games widmen. **+++ SONY ERFOLGREICH** Sony hat in Deutschland drei Millionen PlayStation-2-Konsolen verkauft. **+++ NINTENDO AUSGEZEICHNET** Nintendo wurde mit zwei VUD-Gold-Awards für mehr als 100.000 verkaufte Einheiten von *Pokémon Blattgrün & Feuerrot* geehrt. **+++ MULTIMEDIAL** In Japan veröffentlicht Nintendo ein Hardware-Add-on für den Game Boy Advance (SP) und den Nintendo DS, welches in den Modulschacht gesteckt wird. Das Add-on ermöglicht das Abspielen von MP3- und MPEG4-Files, welche auf speziellen SD-Cards abgespeichert werden. **+++ NVIDIA-CHIP FÜR PS3** Nvidia wird den Grafikchip für die PlayStation 3 liefern. Der Hersteller hatte bereits zuvor den Grafikchip für die erste Xbox entwickelt.

Nintendo DS:

Was taugt **der neue Handheld** wirklich?

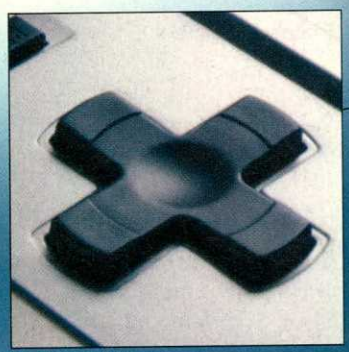


BILDSCHIRM:
Der Kontrast ist sehr gut, die Farben sind kräftig. Spiegelt etwas stark.



STEREO-LAUTSPRECHER:
Wie hier gut genutzt, ist der Stereoeffekt exzellent. Die Qualität der Musik liegt in etwa auf Nintendo-64-Niveau.

SCHARNIER:
Das Scharnier wirkt sehr robust und lässt sich in zwei Winkeln arretieren.



DIGITALKREUZ:
Das Digi-Kreuz ist größer als bei GBA und GameCube und sehr präzise.

Der Nintendo DS geht weg wie warme Semmeln. Nintendo konnte zum Weihnachtsgeschäft kaum die Nachfrage befriedigen und setzte bereits innerhalb der ersten Tage über 1,2 Millionen DS-Handhelds ab. Unsere ersten beiden DS-Konsolen aus den USA erreichten uns leider zu spät für einen Praxistest in der letzten N-ZONE, dafür könnt ihr dieses Mal jedoch unsere umso umfangreicheren Eindrücke nachlesen.

Die erste Frage, die sich quasi jeder bei uns im Verlag gestellt hat, der den DS in die Hand genommen hat, ist: Cooles Gerät, aber wie lange hält der Touchscreen durch? Ganz sicher können wir das noch nicht beantworten, aber unsere DS wiesen auch nach mehreren Wochen intensiven Spielens keine Beeinträchtigungen auf. Man sollte die Bildschirme allenfalls regelmäßig mit einem Stofftuch reinigen, da man durch das ständige Betatschen doch recht schnell Flecken auf dem Display verursacht. Die Qualität der beiden Bildschirme liegt über der des Displays des Game Boy Advance SP, vor allem die

Der Praxistest

A/B/X/Y-BUTTONS:
Die Knöpfe sind angenehm zu bedienen, aber etwas klein geraten.

KOPFHÖRER-/HEADSET-ANSCHLUSS:
In die rechte Buchse stöpselt ihr den Kopfhörer, an den linken Anschluss könnt ihr ein externes Mikrofon oder Headset anschließen. Bislang hat Nintendo keine Infos über die Veröffentlichung eines Headsets mitgeteilt.

TOUCHSCREEN:
Der Touchscreen ist robust und im Videospielbereich etwas Neues. Einziger Kritikpunkt: Der Touchscreen verschmutzt rasch.

MIKROFON:
Das Mikrofon erlaubt in Spielen Sprachsteuerung. Außerdem registriert das Mikrofon Pusten, sodass man zum Beispiel in einem Spiel ein Segel aufblähen kann.

echte Hintergrundbeleuchtung trägt zu satteren Farben und besseren Kontrasten bei. Der GBA SP bot lediglich eine Front-Beleuchtung. Zwar kann man die Hintergrundbeleuchtung des DS auch ausschalten, um Akkulaufzeit zu sparen, allerdings ist das in der Praxis irrelevant, da sowieso jeder Spieler bei eingeschalteter Beleuchtung zockt. Spielt man GBA-Spiele auf dem Nintendo DS, dann bleibt aufgrund der höheren Auflösung der DS-Bildschirme ein kleiner, kaum auffallender schwarzer Rahmen um das Spiel bestehen.

GUTE AKKULAUFZEIT

Erstaunlich ist, dass der Nintendo DS, obwohl er einen Bildschirm mehr als der GBA SP bietet, fast an die Akkulaufzeiten des GBA SP heranreicht. In der Praxis bedeutet das knappe zehn Stunden. Genau wie beim GBA SP verfügt der Nintendo DS über einen Lithium-Ionen-Akku, somit entfällt das lästige Nachkaufen und Wechseln der Batterien wie noch zu alten

INFO WIRELESS LAN

Kabelloser Mehrspielerspaß

Genial: Ihr braucht im Mehrspieler-Modus nur ein Spiel. Kabelsalat gehört der Vergangenheit an.

Der Nintendo DS verfügt über WLAN-Kapazitäten und kann ein Funknetzwerk mit bis zu 16 anderen DS-Konsolen aufbauen. Vorbei sind die Zeiten, in denen ihr eure Game Boys per Linkkabel umständlich miteinander verlinken musstet. Beim Nintendo DS startet ihr einfach das Spiel und aktiviert den Mehrspieler-Modus. Wie beim PC eröffnet ein Spieler eine Session, das so genannte Host-Game. Die anderen DS-Spieler stoßen hinzu, indem sie den Punkt „Join Game" auswählen. Im Normalfall klappt das ohne Probleme. Eine kleine Anzeige verrät, wie gut der Empfang zu den anderen Konsolen ist. Das Beste daran: Beim Nintendo DS gibt es die Möglichkeit, mit nur einer Spiele-Cartridge zu mehreren zu zocken. Hierzu eröffnet derjenige, der das Spiel sein Eigen nennt, einfach ein Host-Game. Die anderen Mitspieler, die keine Spiele-Cartridge besitzen, klicken im Hauptmenü des DS einfach auf den Punkt „Download-Option". Schon zieht sich der DS die benötigten Daten einfach rüber. Dies funktioniert allerdings nur bei Spielen, die diese Funktion unterstützen. Schade ist ferner, dass Spieler dieselbe Software benutzen müssen, damit die DS-Konsolen einander erkennen. Zockt ihr beispielsweise gerade *Super Mario 64 DS* und ein anderer DS-Besitzer spielt 20 Meter weiter *Ridge Racer DS*, werdet ihr nichts voneinander mitbekommen.

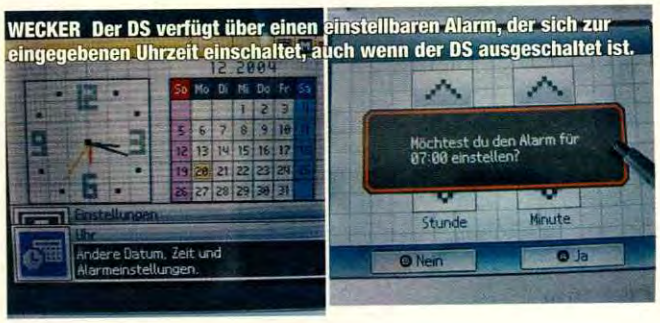
INFO ANSICHTSSACHE

Unsere Meinung zum

Kaum trafen die ersten DS-Handhelds in unserer Redaktion ein, wollte jeder einmal einen Blick auf die neue Konsole von Nintendo werfen. Erstaunlicherweise waren auch die größten Skeptiker sehr positiv überrascht. Lest hier einige Meinungen.

HANS IPPISCH, 34, Redaktionsdirektor
Ich konnte es kaum erwarten, mich mit dem Nintendo DS auf eine bequeme Couch zurückzuziehen und stundenlang zu zocken. Und ich wurde nicht enttäuscht. Das überraschend große Gerät liegt sehr gut in der Hand. Die Displays erfreuen das Auge mit knackigen Farben und kontrastreichem Bild. Und die Qualität der 3D-Grafik ist für ein mobiles System wirklich erstaunlich – vor allem bei *Super Mario 64 DS* und *Metroid Prime*. Der entscheidende Grund für meine Begeisterung sind jedoch der Touchscreen und das Mikrofon. Ob man nun Bullen per Finger wegschubst oder per Pustekraft ein Segelboot steuert – ich kann mich nicht daran erinnern, wann mich eine neue Konsole zuletzt so fasziniert hat. Der Nintendo DS schafft es wirklich, frischen Wind in die Spielelandschaft zu zaubern!

FABIAN ŞLUGA, 24, leitender Redakteur N-ZONE
Ich bin vom Nintendo DS überzeugt. *Super Mario 64 DS*, *Metroid Prime Hunters* sowie *Feel the Magic XY/XX* nutzen die Features des DS wie den Touchscreen, das eingebaute Mikrofon und die beiden Bildschirme exzellent und zeigen bereits sehr gut, wohin die Spielereise mit dem DS gehen wird. Und wenn selbst die größten Nintendo-Skeptiker wie meine Kollegen Michael Pruchnicki und Wolfgang Fischer sich positive Worte zum DS abringen können, dann muss Nintendo schon ein gutes Gerät auf die Beine gestellt haben. Auch dass Verwandte von mir, welche ansonsten höchstens mal eine Runde *Solitär* und *Wer wird Millionär* auf dem PC spielen, bei den Minispielen von *Super Mario 64 DS* den Stift nicht aus der Hand legen konnten, zeigt, dass Nintendo die Zielvorgabe, neue Käuferschichten anzusprechen, verwirklicht hat. Allerdings sollte Nintendo den über 100 angekündigten Spielen auch Taten folgen lassen, die wenigen Titel, welche in den Startwochen in den USA verfügbar waren, werden die Spieler nicht lange fesseln können.



WECKER Der DS verfügt über einen einstellbaren Alarm, der sich zur eingegebenen Uhrzeit einschaltet, auch wenn der DS ausgeschaltet ist.

Game-Boy-Zeiten. Neigt sich der Akku dem Ende zu, fängt eine kleine Lampe unten rechts am Touchscreen rot zu flackern an. Dann sollte man relativ zügig sein Netzteil an den DS anschließen, sodass der Akku aufgeladen werden kann. Ist der Akku fast leer, benötigt er etwa vier Stunden, um wieder voll aufgeladen zu sein. Der Anschluss und die Ladespannung des GBA-SP-Netzteils sind übrigens identisch mit dem Ladegerät des Nintendo DS.

EINE FRAGE DER GRÖSSE

Der Nintendo DS ist fast doppelt so groß wie der GBA SP und in etwa gleich groß wie der alte Game Boy Advance. Der DS fällt damit zwar erstaunlich stattlich aus, passt aber eigentlich in jede Tasche. Packt ihr ihn allerdings in die Jeans, könnte es da schon etwas eng werden. Durch sein längliches Format liegt der DS besser in der Hand als der kleine GBA SP. Dennoch ist auch der Nintendo DS nicht gerade ein Musterbeispiel für gute Ergonomie. Auch wenn man den DS mit dem Stift, dem so genannten Stylus, bedient und mit nur einer Hand festhält, ermüden die Hände nach einiger Zeit. Legt man ihn dagegen irgendwo ab und spielt mit dem Stylus, bereitet die Handhabung keine Schwierigkeiten. Praktisch designt ist das Digitalkreuz, welches größer ausgefallen ist als beim Game Boy Advance und Game Boy Advance SP. Die Druckpunkte sind gut, das Digi-Kreuz setzt Bewegungen sehr präzise um. Die Action-Buttons A, B, X, und Y auf der rechten Seite des DS sind gut verarbeitet, aber etwas klein geraten. Die L- und R-Tasten an der Oberseite des DS lassen sich dagegen gut bedienen. Genau wie beim Game Boy Advance und Game Boy Advance SP muss man sich erst ein wenig an das Design des DS gewöhnen und herumprobieren, bis man die perfekte Haltung für das Zocken gefunden hat.

GRAFIK UND SOUND

Rechts und links neben dem oberen Bildschirm befinden sich die Stereo-Lautsprecher. Es ist das erste Mal, dass Nintendo bei einem Handheld auf eingebaute Stereo-Lautsprecher setzt. Bei den bislang erschienenen Game-Boy-Modellen konnte man Stereo-Sound nur über Kopfhörer genießen, fest eingebaut war lediglich ein einzelner Mono-Lautsprecher. Der Stereo-Effekt der beiden DS-Lautsprecher ist, wenn er richtig unterstützt wird, hervorragend. So hört man bei *Super Mario 64 DS* diverse Soundeffekte deutlich von rechts und links kommen. So müssen gute Stereo-Lautsprecher klingen! Alternativ kann man die Akkustik aber auch über Kopfhörer genießen. Dabei dürft ihr sowohl die Standardkopfhörer von eurem Walk- oder Discman verwenden als auch den Kopfhöreradapter vom Game Boy Advance SP. Die Qualität von Musik und Soundeffekten ist dabei sehr gut und

Nintendo DS

UDO CRNJAK, 27, Redakteur
Wie bestimmt jeder andere auch, war ich im Vorfeld gespannt ohne Ende, wie sich der Nintendo DS denn nun eigentlich spielt. Nackte Zahlen sind schön und gut, aber nichts überzeugt oder enttäuscht mehr als ein Praxistest. Und da hat der DS bei mir voll ins Schwarze getroffen. Die vom Start weg erhältlichen Spiele zeigen sehr schön, welche vielfältigen und innovativen Steuerungs- und Bedienungsarten möglich sind. Grafisch mag die PSP besser sein, aber spielerisch beschreitet Nintendo den Weg der Innovation; und das ist für mich das Wichtigste.

WOJTEK PRUCHNICKI, 23, Layout-Azubi
Ich hab mich immer gefragt, wie man die zwei Bildschirme sinnvoll einsetzen kann, und es ist anfangs auch etwas gewöhnungsbedürftig. Auch das eigentliche Zocken mit einem Touchscreen konnte ich mir kaum vorstellen. In der Praxis ist es so, dass diese beiden Aspekte ganz neue Gameplay-Möglichkeiten schaffen und den Spieler in völlig neue Situationen bringen. Es ist mal ganz was Neues und absolut spaßig dazu.

WOLFGANG FISCHER, 33, leitender Redakteur XBOX-ZONE
Anfangs war ich sehr skeptisch, ob die Idee mit dem Touchscreen wirklich so zündet, wie Nintendo sich das vorgestellt hat. Die bisher in Amerika erhältlichen Spiele haben mich leider noch nicht ganz überzeugt, wenngleich das Potenzial dieser Innovation aber schon deutlich wird. Wie bei jeder Konsole werden letztlich die Spiele darüber entscheiden, ob der DS ein Erfolg wird. Ich bin mal gespannt, wie das neue *Advance Wars* wird ...

MICHAEL PRUCHNICKI, 26, leitender Redakteur PLAYZONE
Auch wenn der DS grafisch mit der neuen PSP von Sony nicht mithalten kann, finde ich das Gerät durch die vielen neuen Ideen interessant. Es ist zu hoffen, dass kommende Spiele die Einzigartigkeit des DS (Touchscreen, zwei Bildschirme etc.) sinnvoll ausnutzen, anstatt nur auf schnell angepasste, alte GBA- und N64-Konzepte zu bauen. Die Minispiele von *Super Mario 64 DS* machen mir beispielsweise mehr Spaß als das eigentliche Jump & Run.

PICTO-CHAT Diese kostenlose Chatsoftware ist im DS eingebaut und ein willkommener SMS-Ersatz.

INFO JAPAN- UND US-START

Handheld-Hype

Der DS startet erfolgreich in Japan und den USA.

Nintendo kommt mit der Produktion der DS-Konsolen kaum nach. Sowohl der Start des DS in den USA am 21. November als auch der Start des DS in Japan am 2. Dezember verliefen überaus erfolgreich. Bis zum 20. Dezember hatte Nintendo bereits 2 Millionen DS weltweit verkauft. Aufgrund der anhaltend starken Nachfrage erhöhte das Unternehmen die Auslieferungsmenge für 2004. So lieferte Nintendo bis Ende 2004 2,8 Millionen DS-Konsolen an den Handel aus, rund 800.000 mehr als ursprünglich geplant. Auch Sonys PSP startete in Japan erfolgreich. Die 200.000 am 12. Dezember in den Handel gekommenen Geräte waren schon in den ersten beiden Tagen vergriffen. Bis Ende 2004 lieferte Sony 500.000 PSP-Konsolen in Japan aus. Sowohl beim PSP- als auch beim DS-Start bildeten sich lange Warteschlangen vor den Geschäften in Japan. Bis Ende März möchte Nintendo fünf Millionen DS ausliefern.

DER DAUMEN-STYLUS Mit dieser um den Daumen geschnallten Plastikkuppe steuert sich Metroid fantastisch.

liegt weit über dem, was ihr vom Game Boy Advance (SP) gewohnt seid. Auch die grafische Qualität des DS ist sehr gut. Sobald ihr einmal *Metroid Prime Hunters* oder *Super Mario 64 DS*, dessen Grafik auf dem Niveau der N64-Fassung liegt, gespielt habt, werdet ihr erstaunt sein, welchen grafischen Standard die heutigen Handhelds erreicht haben. Damit ihr die Spiele auch möglichst lange genießen könnt, klappt ihr den Nintendo DS genau wie den Game Boy Advance SP einfach zu. Dies schützt die beiden Displays. Außerdem geht der Nintendo DS in den akkuschonenden Sleep-Mode über, wenn ihr ihn schließt. Falls ihr euch gerade mitten in einer Spielesession befindet und nicht abspeichern könnt, wird das Spiel automatisch pausiert. Alle wichtigen Knöpfe, darunter auch der Power-Button, liegen geschützt auf der unteren Hälfte des DS und können bei geschlossenem DS nicht versehentlich gedrückt werden. Das Scharnier, das die beiden DS-Hälften zusammenhält, macht einen robusten Eindruck und lässt sich fest in zwei verschiedenen Positionen arretieren. Je nach Lichtverhältnissen könnt ihr so die optimale Position einstellen. Es liegt in der Natur von LCD-Bildschirmen mit Hintergrundbeleuchtung, dass sie, wenn man aus verschiedenen Winkeln draufschaut, unterschiedlich hell sind. In der Praxis empfanden wir dies jedoch nicht als störend. Negativ fiel uns allerdings auf, dass die Displays teilweise noch extrem spiegelten, ähnlich wie beim GBA SP. Dies kann bei Auto- oder Zugfahrten gelegentlich etwas nervig sein, sollte aber kein großes Problem darstellen. Möchte euch ein Kumpel aber beim Spielen über die Schulter schauen, sollte er schon direkt hinter euch stehen, da er sonst kaum etwas erkennen kann.

FAZIT

So gut die Grafik des Nintendo DS auch sein mag, wir wollen nicht verschweigen, dass Sonys PSP eine bessere Grafikleistung als der Nintendo DS bietet. Die Unterschiede zwischen *Ridge Racer* auf der PSP und dem DS sind groß. Auch das Display der PSP ist besser. Allerdings hat nur der DS einen Touchscreen, zwei Bildschirme und ein eingebautes Mikrofon. Diese Features werden zweifelsohne für neue Spielerlebnisse sorgen. Das zeigen bereits *Touch Made in Wario* und *Feel the Magic XY/XX*. Das Wichtigste ist: Die Spiele machen einfach Spaß! Somit erhält das neue Nintendo-Handheld eine klare Kaufempfehlung von uns. Nintendo hat mittlerweile auch den Starttermin des DS in Europa bekannt gegeben. So meldet die Nachrichtenagentur Reuters unter Berufung auf Aussagen von Nintendo-Präsident Satoru Iwata, dass der Nintendo DS, wie von uns bereits zuvor berichtet, im März 2005 in Europa erscheinen wird.

FABIAN SLUGA

Super Mario 64 DS

Nintendos dicker Klempner überzeugt in diesem **grandiosen Jump&Run-Remake** vom N64.

N-ZONE HIT

IMPORT TEST

Wir machen einen Sprung zurück ins Jahr 1996. Die Videospielwelt steht Kopf, als Nintendo zum Start des Nintendo 64 *Super Mario 64* veröffentlicht – das erste Jump & Run mit Nintendos Maskottchen in 3D. Kein anderes 3D-Spiel bot bis dato eine so gute und detailverliebte Grafik, ein so grandioses Leveldesign und eine dermaßen ausgefeilte Steuerung. Und genau dieses Spiel bringt Nintendo komplett überarbeitet zum Start des Nintendo DS. Story und Gameplay von *Super Mario 64 DS* sind allerdings noch identisch mit seinem N64-Vorgänger. Die Prinzessin wurde von Bowser entführt (was sonst?) und in ein Schloss gesperrt. Der Spieler läuft nun durch dieses gigantische Schloss. Zu Beginn des Spiels könnt ihr allerdings nicht überallhin – manche Türen lassen sich nur öffnen, wenn ihr eine bestimmte Anzahl an Sternen gesammelt habt.

GUT, ABER NICHT PERFEKT

Diese Sterne finden sich hinter Gemälden, welche an der Wand hängen. Dabei repräsentiert jedes Gemälde einen Level. Mit eurer Spielfigur hüpft ihr nun einfach in das Bild und findet euch in dem Level wieder. Acht Sterne warten alsdann in jedem Level auf euch. Einen Stern bekommt ihr nur, wenn ihr bestimmte Aufgaben erfüllt. Diese können darin bestehen, acht im Level verteilte rote Münzen zu sammeln, einen Bosskampf zu bestehen oder ein Wettrennen erfolgreich abzuschließen. Konntet ihr auf dem N64 120 Sterne finden, dürft ihr auf dem Nintendo DS sogar 150 Sterne ergattern. Die 30 neu hinzugekommenen Sterne findet ihr verteilt im Schloss sowie in zusätzlich geschaffenen Levels. Eine weitere Änderung betrifft die spielbaren Charaktere. Konntet ihr im Original lediglich Mario spielen, beginnt ihr die DS-Version mit Yoshi. Nintendo wurde in der Vergangenheit häufig dafür kritisiert, dass man den beliebten Dinosaurier aus *Super Mario World* vom Super Nintendo nicht als spielbaren Charakter in *Super Mario 64* integrierte. Nun endlich, in der DS-Version, startet ihr mit Yoshi und könnt Mario, Luigi und Wario freispielen. Mario benötigt ihr dringend, um bestimmte Türen im Schloss zu öffnen.

Super Mario 64 war perfekt auf den Controller des Nintendo 64 mit seinem revolutionären Analogstick angepasst. Vorher, bis 1996, boten die meisten Konsolen lediglich ein Digitalsteuerkreuz. Während man mit einem Digi-Kreuz nur laufen ODER stehen konnte sowie bei einem Rennspiel das Lenkrad komplett einschlagen ODER gar nicht lenken konnte, waren mit dem Analogstick erstmals feine Zwischenstufen möglich. Der Spieler konnte durch leichten Druck auf den Analogstick schleichen, drückte man fester zu, lief der Spielcharakter schneller über den Bildschirm. Betätigte man den Analogstick gar bis zum Anschlag, rannte der Spielcharakter. Bei einem Rennspiel war der Spieler, je nachdem wie stark er den Analogstick betätigte, in der Lage, den Einschlagwinkel des Lenkrads beim Auto selbst zu bestimmen. Mit dem Titel *Super Mario 64* wurde der Analogstick also erstmals in einem Videospiel perfekt genutzt. Kam der Spieler an einer schlafenden Pflanze vorbei, musste er sich durch einen leichten Druck auf den Analogstick leise an ihr vorbeischleichen. Balancierte er über dünne Stege und Vorsprünge, betätigte er den Analogstick einfach weniger stark und ging langsamer und somit vorsichtiger voran. Der Nintendo DS bietet diesen Analogstick leider nicht – und das Fehlen dieses Sticks

INFO DIE GRAFIK

DS vs. N64

Der Nintendo DS ist ein erstaunlich leistungsfähiger Handheld mit überraschenden 3D-Möglichkeiten. Aber wie schneidet *Super Mario 64 DS* im Vergleich zur ursprünglichen Nintendo-64-Fassung ab?

Die DS-Version sieht besser aus als die N64-Fassung. Die Charakter-Modelle von Freund und Feind sind aus mehr Polygonen aufgebaut und sehen deutlich detaillierter aus als auf dem Nintendo 64. Außerdem wurden einige Hintergrund-Texturen sowie der Himmel überarbeitet. So ist es zwar ein Nachteil, dass der Nintendo DS Texturen nicht filtern kann, sprich, sie pixeln aus der Nähe auf. Allerdings wirkt sich das auf dem kleinen Bildschirm nicht so gravierend aus, zumal das Texturfiltering auf dem N64 dafür gesorgt hat, dass einige Texturen sehr verwaschen und unscharf aussahen.

NEUE CHARAKTERE Neben Mario könnt ihr jetzt auch Yoshi, Wario und Luigi steuern.

GUTE ORIENTIERUNG Die Karte ist sehr praktisch und zeigt die Position des nächsten Sterns an.

PACKEND Greift Bowser am Schwanz und schmeißt ihn auf die stacheligen Bomben.

INFO DIE MINISPIELE

Der Familienspaß

Lust auf einen kleinen Geschicklichkeitsspaß oder doch lieber Gehirnakrobatik? Kein Problem! Die über 24 Minispiele von *Super Mario 64 DS* bieten für jeden Geschmack etwas.
Die Minispiele werden komplett über den Touchscreen gesteuert und mit der Zeit immer schwerer und richtig herausfordernd. Man ist ständig versucht, seine alten Highscores zu schlagen. Seht hier eine kleine Auswahl der Minispiele.

WANTED:
Auf dem oberen Schirm seht ihr den gesuchten Charakter. Ihr habt ein bestimmtes Zeitlimit, ihn auf dem unteren Schirm per Touchscreen-Klick herauszufinden. Was leicht anfängt, wird später mit überlappenden Bildern sehr knifflig.

BOOM BOX:
Hierbei handelt es sich um eine abgewandelte Form von Memory. Sobald ihr eine Truhe öffnet, erklingt ein Sound. Findet die Truhen mit dem gleichen Sound. Später klingen die Sounds sehr ähnlich.

TOX BOX SHUFFLE:
Hier findet ihr das klassische Hütchen-Spiel vor. Die Boxen drehen sich zu Beginn langsam und es gibt nur einen Yoshi, der drunter versteckt ist. Später wird das Spiel viel schneller und es gibt verschiedenfarbige Yoshis zum Finden.

SHUFFLE SHELL:
Bei diesem Minispiel handelt es sich um das klassische Curling oder Eisstockschießen. Bringt die Schildkrötenpanzer möglichst in die Mitte des Kreises. Das gibt mehr Punkte. Unser derzeitiger Highscore liegt bei 1.900 Punkten.

PAIR-A-GONE:
In diesem Game müsst ihr zwei nebeneinander liegende Karten mit dem gleichen Motiv horizontal, vertikal oder diagonal entfernen. Ziel ist es, dass keine Karten mehr auf dem virtuellen Tisch liegen.

LAKITU-LAUNCH:
Schießt so viele Bälle wie möglich nach oben in die sich bewegenden Schalen. Ihr habt nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, möglichst oft zu treffen. Ihr zieht die Leine der Harpune über den Touchscreen.

SCHWERELOS Ißt Mario eine Blume, kann er sogar schweben.

PRAKTISCH Mit den Pfeilen auf dem Touchscreen dreht ihr die Kamera

BOSSKAMPF Legt diesen Steinklotz flach und springt ihm auf den empfindlichen Rücken. So könnt ihr ihn besiegen.

ist gleichzeitig das größte Manko an *Super Mario 64 DS*. Nintendo hat sich allerdings verschiedene Steuermöglichkeiten einfallen lassen, um diesen Nachteil wieder auszugleichen. So habt ihr die Möglichkeit, euren Spielcharakter mit dem Digitalkreuz oder dem Touchscreen zu kontrollieren. Der Touchscreen simuliert quasi den Analogstick. Befindet ihr euch in der Mitte des Touchscreens und lenkt langsam nach oben, beginnt Mario zu schleichen, dann zu gehen und anschließend zu rennen – je nachdem wie weit ihr euren Daumen auf dem Touchscreen nach oben bewegt. Nutzt ihr den Daumenstylus, ist diese Art zu spielen sehr gut, allerdings nicht perfekt. Man muss seinen Daumen nämlich immer wieder zurück in die Mitte des Touchscreens positionieren, da man irgendwann am Ende des Bildschirms angekommen ist. Man kennt das Problem von der ganz ähnlichen Situation, wenn man am PC mit einer Maus am Ende des Mauspads angekommen ist. Als weitere Möglichkeit bietet Nintendo das Digitalkreuz an, welches allerdings keine Zwischenstufen kennt. Drückt ihr in eine Richtung, geht Mario. Drückt ihr dann noch Y, spurtet Mario richtig los. Diese Art der Kontrolle kam bei einigen Testern nach einer Zeit besser an, letztlich hängt es von der persönlichen Vorliebe des Spielers ab.

ZU SCHWER FÜR DIE MEISTEN?

Da Nintendo gemerkt hat, dass sich das Spiel auf dem Nintendo DS etwas schwieriger als auf dem Nintendo 64 steuern lässt, hat man den Schwierigkeitsgrad von *Super Mario 64* vereinfacht. Musste man die Bosse, um sie zu besiegen, früher mindestens dreimal treffen, so ist dies in der DS-Version meist nur noch einmal nötig. Auch einige knackige Stellen in den Levels wurden entschärft. Ansonsten gibt es nichts an *Super Mario 64 DS* zu bemängeln. Der eigentliche Jump&Run-Part ist immer noch gut wie eh und je und

auch nach neun Jahren noch ein Musterbeispiel für perfektes Leveldesign, das vor Abwechslungsreichtum und Spielspaß nur so strotzt. Technisch gibt es ebenfalls nichts zu kritisieren. Die Nintendo-DS-Version bietet für Handheld-Verhältnisse tolle 3D-Grafiken und steht der Nintendo-64-Fassung nicht nach (siehe Extrakasten). Die Soundqualität des DS-*Mario* ist annähernd so gut wie auf dem Nintendo 64. Außerdem gibt es genau wie seinerzeit auf dem N64 keine Ladezeiten. Fast mehr Spaß als das eigentliche Spiel machen die neu hinzugekommenen Minispiele, welche ihr allerdings erst freispielen müsst. So laufen Luigi, Mario, Wario und Yoshi gelegentlich Hasen über den Weg. Fangt ihr einen Hasen, erhaltet ihr ein neues Minispiel. Freigespielte Mini-Games könnt ihr auch direkt in dem Startbildschirm von *Super Mario 64 DS* anwählen. Diese Minispiele nutzen die Fähigkeiten des Nintendo DS ordentlich aus und sind auch für weniger videospielbegeisterte Menschen geeignet. So dürft ihr euch hier mit verschiedenen Karten-, Such- und Geschicklichkeitsspielen vergnügen (siehe Extrakasten). Einigen Testern machten diese Minispiele sogar mehr Spaß als das eigentliche Abenteuer, da sie simpel zu steuern sind und man jederzeit eine kurze Partie einschieben kann. *Super Mario 64 DS* setzt mit Sicherheit keine Maßstäbe mehr, deutet aber an, welche Möglichkeiten der Nintendo DS bietet.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
spielt mit seinem Yoshi.

Ich muss zugeben, dass ich einer der wenigen Spieler bin, die die N64-Fassung kaum gespielt haben. Zum Start des DS musste ich jetzt natürlich die Gelegenheit ergreifen, diesen Kulttitel ausgiebig zu zocken. Und ich wurde nicht enttäuscht. Der Umfang ist gigantisch, die Grafik top und die Spielbarkeit hervorragend. Ich hatte keine Probleme mit der Steuerung. Man merkt dem Titel nicht an, dass er schon einige Jahre auf dem Buckel hat. Außerdem haben es mir die zahlreichen Minispiele angetan.

DETAIL-CHECK **SUPER MARIO 64 DS**

Zeitlos?

Wir vergleichen *Super Mario 64 DS* im Detail mit seinem N64-Vorgänger aus dem Jahre 1996.

SUPER MARIO 64 DS

System: Nintendo DS.
Erstveröffentlichung: 2004

GAMEPLAY ★★★★★
Anzahl Sterne: 150
Anzahl Minigames: 24+
Mehrspieler-Modus: Bis zu vier Spieler jagen in vier Arenen nach Sternen. Nur eine Cartridge notwendig. Nichts Besonderes, aber eine nette Dreingabe.
Spielbare Charaktere: Mario, Luigi, Yoshi, Wario
Leveldesign: 1:1 zur N64-Version mit einigen kleinen neuen Abschnitten.

STEUERUNG: ★★★★☆
Egal ob per Digi-Kreuz oder Touchscreen, die Steuerung ist nicht so intuitiv und präzise wie auf dem N64.

TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Die DS-Fassung ist pixeliger, ansonsten aber wesentlich detaillierter als das N64-Pendant.
Sound: Musik und Soundeffekte sind sehr gut, kommen fast an die der N64-Fassung heran.
Ladezeiten: Nicht vorhanden.
Speicherstände: 3 auf der Cartridge.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die Grafik rockt, das Spiel sowieso. Die Steuerung frustet zu Beginn.
2 Die Steuerung fällt euch zunehmend leichter, das Spiel wird besser.
3 Ihr habt neue Minispiele freigespielt und neue Abschnitte entdeckt.
4 Es gibt immer was Neues zu sehen. Die Minispiele fesseln zudem!

GESAMTWERTUNG ★★★★★

SUPER MARIO 64

System: Nintendo 64.
Erstveröffentlichung: 1996

GAMEPLAY ★★★★☆
Anzahl Sterne: 120
Anzahl Minigames: Keine.
Mehrspieler-Modus: Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.
Spielbare Charaktere: Mario, Luigi, Yoshi, Wario
Leveldesign: Einfach genial und sehr abwechslungsreich.

STEUERUNG: ★★★★★
Einfach genial. Die Steuerung mittels Analogstick revolutionierte die Spielewelt, wie man sie bis dato kannte.

TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Die Nintendo-64-Version ist kantiger, unschärfer und weniger detailliert als die DS-Version.
Sound: Stimmungsvolle Melodien und der typische *Mario*-Sound untermalen die Levels.
Ladezeiten: Nicht vorhanden.
Speicherstände: 3 auf dem Modul.

MOTIVATIONSKURVE

1 Einfach genial! Die Steuerung ist simpel, die Lernkurve perfekt.
2 Ihr entdeckt mehr vom Spiel, die Levels sind abwechslungsreich.
3 Mit längerer Spielzeit entdeckt ihr mehr, der Schwierigkeitsgrad steigt.
4 Auch nach dem Durchspielen gibt es noch einige Sterne zu sammeln.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
ist wieder im Mario-Fieber.

Super Mario 64 DS ist ohne Zweifel ein grandioses Remake eines zeitlosen Klassikers. Auch neun Jahre nach der ersten Veröffentlichung auf dem N64 ist *Super Mario 64* ein Musterbeispiel für perfektes Leveldesign. Nett ist, dass die Entwickler 30 zusätzliche Sterne und über 24 Minispiele in den Titel integriert haben. Allein mit diesen kleinen Zusatzgames kann man sich schon stundenlang beschäftigen. In Kombination mit dem eigentlichen Spiel könnt ihr euch so monatelang bei Laune halten. Hinzu kommt als nette Dreingabe der Mehrspieler-Modus, den ihr mit nur einer Cartridge spielen könnt. Allerdings gibt es hier nur vier Arenen und die kurze Jagd nach den Sternen motiviert auch nicht lange. Wer sich einen Nintendo DS kauft, sollte auch dieses Spiel besitzen. Ein paar Wertungspunkte Abzug gibt es für die nicht ganz so gelungene Steuerung aufgrund des fehlenden Analogsticks.

IMPORT-TEST

SUPER MARIO 64 DS

Genre:	**Jump & Run**
Hersteller:	**Nintendo**
Entwickler:	**Nintendo**
Internet: **www.nintendo.com**	
Spieler **1-4 (1 Cartridge)**	Sprache **Englisch**
Europa-Termin **März**	Störfaktor Sprache **Gering**

⊕ **Gigantischer Umfang**
⊕ **Tolle Grafik**
⊕ **Fantastische Minispiele**
⊖ **Steuerung zu Beginn knifflig**

CONTROLLER-CHECK | **STANDARD**

„Nicht so gut wie auf dem N64 und zu Beginn des Spiels kniffig. Später kommt man gut klar."

STEUERUNG 78%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	81%	65%	**88%**

IMPORT USA

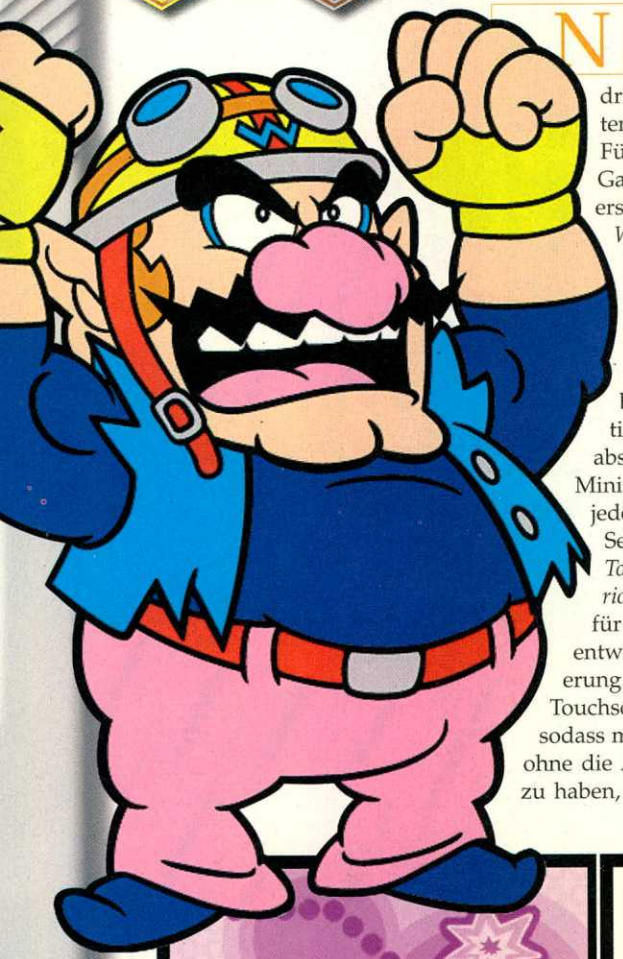
„Tolle DS-Version eines Kultspiels. Die Minispiele werten das Game zusätzlich auf."

Touch Made in

N-ZONE HIT

IMPORT TEST

Der neueste Teil der Minispielsammlung ist **dank Touchscreen und Mikrofon** innovativ wie nie.



Nintendos *Touch Made in Wario* ist bereits der dritte Teil der beliebten Minispielserie. Für GameCube und Game Boy Advance erschienen bereits *Wario Ware Inc.: Minigame Mania* und *Wario Ware Inc.: Mega Party Games*. Das Spielprinzip blieb dabei identisch: Der Spieler absolviert zahlreiche Minispiele, von denen jedes maximal fünf Sekunden dauert. *Touch Made in Wario* wurde speziell für den Nintendo DS entwickelt. Die Steuerung wurde für den Touchscreen ausgelegt, sodass man instinktiv und ohne die Anleitung gelesen zu haben, den Stylus in die Hand nehmen und eines der über 180 Minispiele zocken kann. Von den zwölf Starttiteln, welche zum DS-Start in Japan verfügbar waren, zeigt *Touch Made in Wario* gemeinsam mit *Feel the Magic*, welche Möglichkeiten Nintendos neue Konsole bietet.

BERÜHRUNGSÄNGSTE?

Spielerisch erinnern viele Minispiele an vorherige Titel der Serie. Der Einsatz des Touch-

FEUER Entzündet mit dem Stylus das Streichholz an der Schachtel.

PAPIERSTAU Streicht mit dem Stylus das Papier von der Rolle.

KATZENJAGD Tippt mit dem Stylus auf die Katze, die gerade den Kopf herausstreckt.

HAMMERWERFEN Umkreist mit dem Stylus den Hammerwerfer und lasst rechtzeitig los.

WITZIG Pustet auf das Mikrofon, damit die rechte Person auf das Ohr bläst.

Wario

screens sowie des Stylus verändern das Gameplay jedoch komplett. Dadurch, dass ihr den Bildschirm wirklich mit dem Stylus berührt, erhaltet ihr wesentlich mehr direkte Kontrolle über die Spiel-Action und fühlt euch mehr ins Spiel hineinversetzt. Dabei gibt es jede Menge verschiedene Techniken, den Touchscreen in den Minispielen einzusetzen.

STARKES GAMEPLAY

So dürft ihr je nach Minispiel mit dem Stylus auf dem Screen rubbeln, klicken, kreisen sowie lange und kurze Linien zeichnen. So müsst ihr beispielsweise beim Hammerwerfen mit dem Stylus immer schneller um den Hammer kreisen – und dann zum richtigen Zeitpunkt den Hammer werfen. Beim Skilaufen zeichnet ihr den Weg mit dem Stylus vor, damit der Läufer auch richtig zwischen den Fahnen durchfährt. In einem weiteren Minispiel müsst ihr durch Klicken auf den Touchscreen Ballons zum Platzen bringen. Neben dem Touchscreen nutzt *Made in Wario* auch das Mikrofon des Nintendo DS. Beispielsweise müsst ihr in einigen Spielen auf das Mikrofon pusten, um Kerzen auf einem Kuchen auszublasen oder Sandkörner wegzuwehen. Spielerisch bietet *Made in Wario* jede Menge Abwechslung. Weniger toll zeigt sich die Grafik, die – typisch für die Serie – eher schlicht gehalten ist. So wird der DS zwar nicht ausgereizt, allerdings würde man durch eine übermäßige Grafikpracht wahrscheinlich ohnehin zu sehr von den Minispielen abgelenkt – gerade wenn man nur fünf Sekunden Zeit hat, um das Gameplay zu erfassen. Die Einleitungsvideos für jeden Charakter sehen allerdings cool aus und nutzen zudem beide Bildschirme clever aus. Der Sound ist simpel gestaltet, dies ist bei einem Spiel wie *Touch Made in Wario* allerdings nicht entscheidend.

Touch Made in Wario ist neben *Super Mario 64 DS* und *Feel the Magic* das beste DS-Spiel zum Start und nutzt die Features der Konsole gut aus. Die Minispiele mit der genialen Touchscreen-Steuerung machen süchtig und die sorgfältig designten Herausforderungen in höheren Levels sorgen für einen hohen Wiederspielwert. Hinzu kommt der typische Nintendo-Humor, welcher die *Wario*-Serie auszeichnet.

WARREN HARROD/FABIAN SLUGA

SPIELTECHNIK Um Touch Made in Wario zu spielen, braucht ihr lediglich den Stylus.

DETAIL-CHECK TOUCH MADE IN WARIO

DS versus GBA

Wir vergleichen die DS-Version mit dem GBA-Titel.

TOUCH MADE IN WARIO

System: Nintendo DS.

GAMEPLAY ★★★★½

Anzahl Minispiele: 180+

Qualität Minispiele: Erstklassig. Einige Spiele erinnern an das GBA-Spiel, wirken dank der Touchscreen- und Mikrofon-Steuerung aber frisch und neu.

Schwierigkeitsgrad: Leicht. Alle Minispiele sind sehr intuitiv. Man kann einsteigen, ohne die Anleitung gelesen zu haben.

Wiederspielwert: Hoch. Die späteren, höheren Schwierigkeitsgrade fesseln immer wieder.

Multiplayer: Leider wurden die hervorragenden WLAN-Mehrspielermöglichkeiten des DS nicht ausgenutzt.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Minimal bessere Grafiken und Animationen als auf GBA, dennoch simpel. Lenken nicht von den Minispielen ab.

Sound: Nette, aber belanglose Melodien, solide Soundeffekte.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MADE IN WARIO

System: Game Boy Advance.

GAMEPLAY ★★★

Anzahl Minispiele: 200+

Qualität Minispiele: Sehr gut. Die Minispiele machen viel Spaß. DAS Spiel für zwischendurch. Wirkt im Vergleich mit der DS-Version aber angestaubt.

Schwierigkeitsgrad: Leicht. Die Minispiele sind intuitiv, dennoch überzeugt die Touchscreen-Steuerung des DS mehr.

Wiederspielwert: Hoch, allerdings gibt es keine dermaßen herausfordernden Schwierigkeitsgrade wie beim DS.

Multiplayer: Bis zu zwei Spieler können sich bei den diversen Minispielen vergnügen.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Die simplen Hintergründe und Animationen sind selbst auf dem GBA nur besserer Durchschnitt.

Sound: Sehr ähnlich wie bei der DS-Version

GESAMTWERTUNG ★★★½

FAZIT: Spielerisch und technisch ähneln sich DS- und GBA-Version. Die geniale Touchscreen-Steuerung sowie der Einsatz des Mikrofons heben die DS-Version aber deutlich über das GBA-Spiel.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak ist positiv überrascht.

Bei vielen Minispielsammlungen ist man ja schon nach kurzer Zeit gelangweilt, egal wie viele Minispiele es gibt. Nicht so bei *Touch Made in Wario*. Die genial einfache Steuerung sowie die süchtig machenden Minispiele sind einfach eine Klasse für sich. Speziell die höheren Schwierigkeitsgrade laden immer wieder zu einer Partie ein.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga kann Udo nur beipflichten.

Ich muss zugeben, dass mich *Wario Ware* bislang kaum gefesselt hat. Die DS-Version machte mir aber dank der innovativen Steuerung und der originellen Minispiele viel Spaß. Schade ist allerdings, dass Nintendo keinen Mehrspieler-Modus integriert hat. Trotzdem zählt der Titel zu den besten DS-Start-Spielen.

IMPORT-TEST

TOUCH MADE IN WARIO

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.co.jp
Spieler:	1
Sprache:	Japanisch
Europa-Termin:	2005
Störfaktor Sprache:	Gering

- ⊕ Süchtig machendes Gameplay
- ⊕ Simpel zu steuern
- ⊕ Hoher Wiederspielwert
- ⊖ Kein Mehrspieler-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Man braucht lediglich den Stylus, um das Spiel zu kontrollieren. Genial, simpel, innovativ."

STEUERUNG 93%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	55%	–%	87%

„Die originellen Minispiele sowie die **geniale Steuerung** machen den Titel zum Pflichtkauf."

XY/XX Feel the Magic

Erobert in Segas erstem DS-Game das Herz einer hübschen Frau.

Im Vorfeld wurde der Titel von der Fachpresse als nettes bis vielversprechendes Dating-Game mit Minispielen vorgestellt. Aber bereits die ersten Runden als zukünftiger Casanova haben uns positiv überrascht. Sega bietet deutlich mehr als nur eine simple Aneinanderreihung substanzloser Minispiele.

NIE MEHR EINSAM

Diese Situation kennen alle männlichen Singles: Man sitzt irgendwo und nur einen Platz weiter sitzt sie: die Frau, auf die man sein Leben lang gewartet hat. Doch wie macht man auf sich aufmerksam? Wie schafft man es nur, dass sie Notiz vom schmachtenden Nebenmann nimmt? In *Feel the Magic* wird das Problem so gelöst, wie es viele von uns wohl auch tun würden: Um den Hormonstau effektiv abzubauen, beweisen wir in den verschiedensten Disziplinen kreativer Freizeitbeschäftigungen, was für ein toller Hecht wir sind. Darunter tummeln sich so illustre, witzige und einfallsreiche Spiele wie „Auf den Bus wartende Leute umkegeln", „In Einkaufswagen sicher einen Berg runterfahren" und „Fische vor der eigenen Verdauung retten". Mit zunehmender Spieldauer und erfolgreichem Werben um die Herzallerliebste bekommen die Spiele bisweilen einen romantischen Touch. Händchenhalten, Bienen vertreiben, von der Angebeteten verlorene Gegenstände im Sand wiederfinden, all das sind Dinge, die ein Zukünftiger im Zeichen der Liebe für sein Mädchen tut – und auch der Spieler in *Feel the Magic*.

KEINE BERÜHRUNGSÄNGSTE!

Um all diese Aufgaben entsprechend zu lösen, sind nur zwei Dinge notwendig: der DS-Stylus und der Touchscreen. Wo bei *Wario Ware* auf dem Game Boy Advance simpel getimte Knopf-Drückorgien das Spiel bestimmten, zeigt *Feel the Magic* in Verbindung

ANNÄHERUNGSVERSUCH Hier ist alles klar: Diese Frau muss es sein!

FALLSCHIRMSPRINGEN Die richtige Nummer eintippen und der Fallschirm öffnet sich.

KÜHL Unserer Herzensdame ist kalt, also sorgen wir per Stylus dafür, dass das Feuer weiterbrennt.

SKORPIONE **Wir zupfen die Viecher per Stylus vom Rücken!**

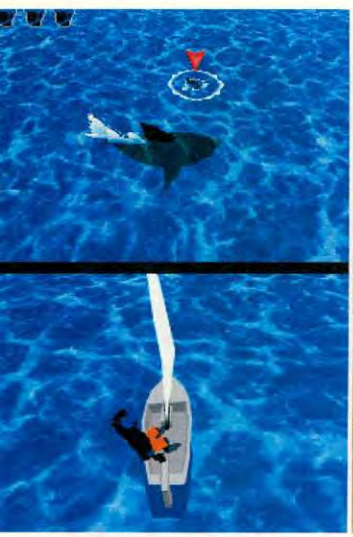
GESCHICHTENERZÄHLER **Die Geschichte wird in Bildern erzählt.**

mit dem Touchscreen, wie innovativ diese Minispiele wirklich sein können. Mal wird auf dem Bildschirm gerubbelt, mal wird er zielgenau berührt, mal muss sogar in das Mikrofon des DS geschrieen werden. Die meiste Begeisterung löste bei uns in der Redaktion die Segel-Mission aus: Um unser Männlein sicher über das Wasser zu bringen, sorgen wir für den entsprechenden Wind – mit anderen Worten, wir pusten auf den Touchscreen!

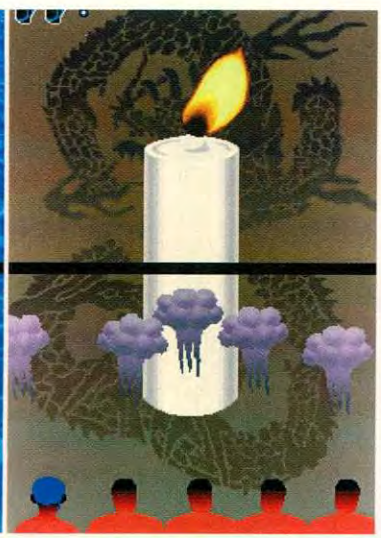
TECHNISCH PFUI, SPIELERISCH HUI

Durch den eher einfach gehaltenen Grafikstil wirkt das Spiel etwas sonderbar und fordert die Hardware des DS nicht einmal im Ansatz. Nicht texturierte schwarze Menschen, die wie Scherenschnittfiguren aussehen, comicartiges Flair und einfachste Hintergründe lassen die Grafikfähigkeiten des DS kaum erahnen. Auch soundtechnisch geht es, abgesehen von ein paar netten Soundeffekten, eher gediegen zu. Das dürfte aber blanke Absicht der Entwickler sein, denn stilmäßig wirkt der Titel wie aus einem Guss und passt zu dem simpel gehaltenen Gameplay. Insgesamt nutzt *Feel the Magic XY/XX* die Features des DS von den bislang erhältlichen Spielen sehr gut aus und zeigt, dass der Touchscreen eine echte Innovation im Videospielmarkt und eine Bereicherung für das Gameplay ist. Hierzulande wird der Titel unter dem Namen Project Rub veröffentlicht.

ALEXANDER FUNKE



HAI **Wir pusten ins Mikro, um das Segel aufzublähen.**



PUSTEN **Nur wer zielsicher alle Kerzen ausbläst, sorgt für Stimmung.**

DETAIL-CHECK **FEEL THE MAGIC**

Flirten oder fies sein?

Wir vergleichen *Feel the Magic* mit *Touch Made in Wario.*

FEEL THE MAGIC XY/XX

UMFANG ★★★½☆

Mit 25 Minispielen wird hier kein Mega-Umfang geboten. Da ist auch die große Vielfalt keine echte Entschuldigung.

GAMEPLAY ★★★★★

Abwechslung ist hier Trumpf. Innovative Spielideen und ein nett präsentiertes Storykonzept zeigen, wo die Stärken des DS liegen. Die Spiele nutzen das Mikrofon sowie den Touchscreen des DS hervorragend aus.

TECHNIK ★★★★☆

Menschen ohne Gesicht und spartanische Animationen machen *Feel the Magic XY/XX* nicht gerade zum Hingucker. Dennoch passt dieser Stil perfekt zum Titel.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

TOUCH MADE IN WARIO

UMFANG ★★★★★

Mit über 180 kurzen Spielen ist für viel Spaß und reichlich Abwechslung gesorgt. Beschäftigt wirklich lange.

GAMEPLAY ★★★★★

In Sachen Abwechslung und Innovation steht *Wario Feel the Magic* in nichts nach. Das Spiel bietet den typischen Nintendo-Charme und nutzt die DS-Features wie Mikrofon und Touchscreen genauso gut. aus, wie Feel the Magic XY/XX.

TECHNIK ★★★★☆

Auch *Wario* reißt in der Präsentation keine Bäume aus. Grafik und Sound sind zweckmäßig, nicht mehr. Aber wozu mehr, wenn das Spiel fast perfekt ist?

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak zeigt sich berührt.

Eigentlich hatte ich nicht viel von einer Minispiel-Sammlung erwartet, die nicht aus dem Hause Nintendo kommt. Umso größer war meine Überraschung auf Grund der innovativen Ideen und ich war kaum mehr von dem Spiel loszureißen. Schon nach den ersten Aufgaben war ich süchtig. Nur schade, dass das Spiel so kurz ist.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga kann den Stylus nicht weglegen.

Genau wie Udo bin ich von *Feel the Magic* positiv überrascht. Die Fähigkeiten des DS werden hervorragend ausgenutzt und die Minispiele sind herausfordernd und machen Spaß. Allerdings wird das Minispiel, in dem man das Mikrofon lautstark einsetzen muss, in der U-Bahn für verwirrte Blicke sorgen.

IMPORT-TEST

FEEL THE MAGIC XY/XX

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sonic Ream
Entwickler:	Sega
Internet:	www.sega.com
Spieler: 1	Sprache: Englisch
Europa-Termin: 2005	Störfaktor Sprache: Gering

- ⊕ Innovative Spielideen
- ⊕ Interessanter Grafiktil
- ⊖ Leider zu kurz
- ⊖ Am Ende etwas frustig

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

„Einfache Steuerung, die nur über den Touchscreen realisierbar ist. Die anderen Buttons haben Pause!"

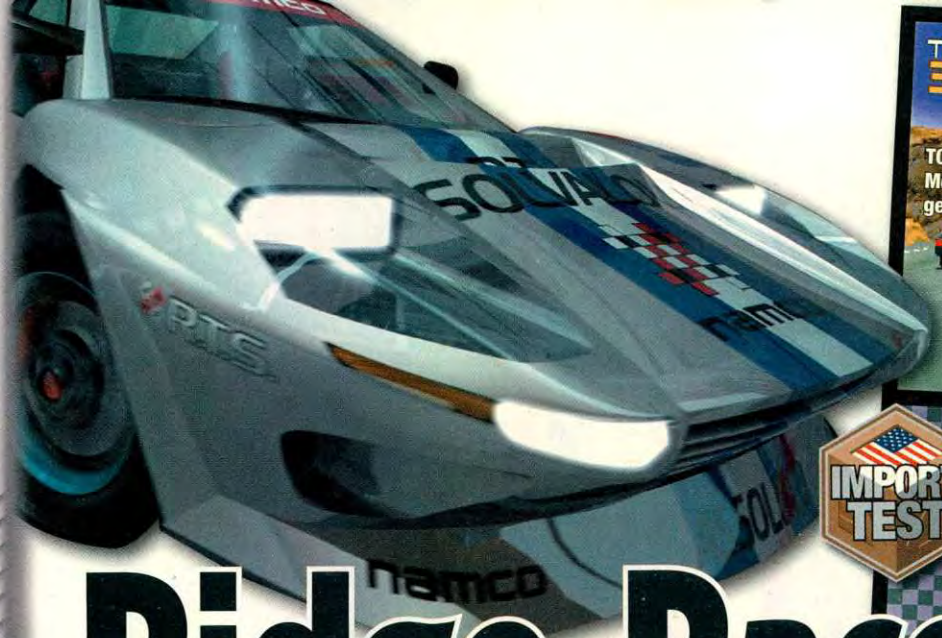
STEUERUNG 90%

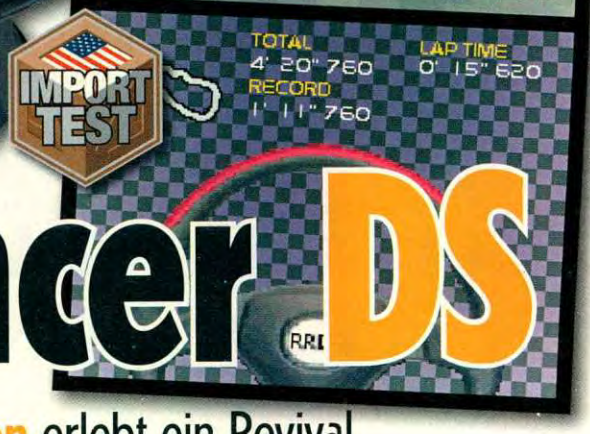
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
51%	67%	–%	81%

IMPORT USA

„Gelungenes Debüt und **hervorragende Demonstration der neuen DS-Fähigkeiten.**"





IMPORT TEST

Ridge Racer DS

Eine der **bekanntesten Rennspielserien** erlebt ein Revival.

Gleich zwei Racer buhlen zum Start des DS um die Gunst der Rennspielfreunde: *Asphalt Urban GT* und *Ridge Racer*. Namcos Vorzeigerenner hat im Gegensatz zu *Asphalt Urban GT* eine wesentlich längere Tradition, erschien doch vor fast zehn Jahren der erste Teil auf der PlayStation und räumte Höchstwertungen ab. Entsprechend hoch waren die Erwartungen an die DS-Fassung. Leider handelt es sich nicht um einen komplett neuen Teil, sondern um eine Umsetzung der N64-Version aus dem Jahr 2000, die ebenfalls von NST, eines von Nintendos eigenen Entwicklungsstudios, programmiert wurde. Fans werden die schönen Strecken also gleich bekannt vorkommen, wenn sie mit Vollgas durch Städte, an steilen Felshängen oder durch Wüstenlandschaften kurven. Der innovative Einsatz des unteren Bildschirms in einem Rennspiel gelingt *Ridge Racer* allerdings nicht. Analog zum Konkurrenten *Asphalt Urban GT* seht ihr dort eine Übersichtskarte, eure Geschwindigkeit sowie den verwendeten Gang und findet zusätzlich ein Lenkrad, mit dem die analoge Steuerung simuliert werden soll. In *Ridge Racer* konntet ihr schon immer mit einem Affenzahn um die Kurven rutschen und euch mit den aggressiven Computergegnern messen. Dies hat sich in der DS-Fassung nicht geändert, jedoch sind die Computergegner im späteren Verlauf so stark, dass Anfänger frustriert das Handtuch werfen werden. Um die 20 Strecken, die leider nur in drei unterschiedlichen Regionen angelegt sind, erfolgreich zu meistern, müsst ihr stets als Erster die Zielflagge erblicken. Zusätzlich sitzt euch ein Zeitlimit im Nacken, das möglichst nicht bis null laufen sollte, denn sonst ist das Rennen ebenfalls vorbei. Aber die Mühe lohnt sich, schaltet ihr doch dadurch im Laufe des Spiels neue Grand-Prix-Modi und Kurse frei. Um weitere Rennsemmeln in die eigene Garage zu stellen, müsst ihr im Car-Attack-Modus gegen Computergegner antreten. Kommt ihr als Erster ins Ziel, gehört euch deren Auto und

PRAKTISCH Auf dem unteren Schirm erkennt ihr, wie weit ihr das Lenkrad eingeschlagen habt.

ihr dürft es im nächsten Grand Prix verwenden. *Ridge Racer DS* bietet drei verschiedene Steuerungsmöglichkeiten: Während ihr auf Easy mit dem digitalen Steuerkreuz lenkt, muss auf Hard oder Expert mittels Stylus das Lenkrad bewegt werden, was ich nur absoluten Könnern empfehlen kann. Der Clou an *Ridge Racer* ist aber der Multiplayer-Modus. Mittels eines einzigen Moduls können bis zu sechs Spieler gleichzeitig um die Wette driften. Dazu wird der jeweilige Kurs einfach auf die anderen DS per WLAN übertragen und schon kann es losgehen; lediglich auf die Musik müssen eure Freunde dann verzichten. Mit fünf menschlichen Gegnern läuft das Spiel so zur Hochform auf. *Ridge Racer* ist ein arcadelastiges Rennspiel, das im Unterschied zu *Asphalt Urban GT* etwas mehr Spieltiefe mitbringt.

SASCHA DOWIDAT

GRANDIOS Im Mehrspieler-Modus braucht ihr nur eine Cartridge!

TYPISCH Viele Streckenabschnitte werden Veteranen bekannt vorkommen.

DETAIL-CHECK RIDGE RACER DS

Tolles Remake?

Wir vergleichen die N64- mit der DS-Fassung.

RIDGE RACER DS

UMFANG ★★★★☆

Spiel-Modi: Quick Race, 1-Player, Multi
Renn-Modi: Grand-Prix-, Car-Attack-, Time-Attack-Modus
Strecken: 20 – ebenfalls nur drei Gebiete, aber glücklicherweise mehr Strecken.
Fahrzeuge: Insgesamt 32 verschiedene Fahrzeuge, die aber erst im Laufe des Spiels freigeschaltet werden müssen.
Spieleranzahl: Bei *Ridge Racer DS* dürfen gar bis zu 6 Spieler gegeneinander antreten.

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Solide, über den Touchscreen gewöhnungsbedürftig.
Streckendesign: Im Vergleich zur N64-Fassung hat sich nichts geändert.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Detaillierte Grafik, schnelle und flüssige Engine, tolle Landschaften, mehr Abwechslung wäre toll gewesen.
Sound: Der Sound der N64-Fassung wurde beibehalten.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

RIDGE RACER

UMFANG ★★★★☆

Spiel-Modi: Quick Race, 1-Player, Multi
Renn-Modi: Grand-Prix-, Car-Attack-, Time-Attack-Modus
Strecken: 9 – lediglich drei Gebiete mit je drei unterschiedlichen Strecken ist wenig.
Fahrzeuge: In der Originalfassung gibt es nur 25 verschiedene Fahrzeuge, die erst freigespielt werden wollen.
Spieleranzahl: In der N64-Fassung können maximal vier Spieler gleichzeitig antreten.

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Sehr arcadelastig, funktioniert über den Analogstick erstklassig.
Streckendesign: Schönes Streckendesign, leider gibt es nur drei Regionen.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Auch heute sieht *Ridge Racer* noch gut aus, allerdings läuft die DS-Fassung flüssiger.
Sound: Satter Sound, der das Rennfeeling toll rüberbringt-

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat ist überrascht.

Ridge Racer sieht auf dem DS gut aus. Die Grafik ist flott und läuft im Vergleich zur N64-Fassung flüssiger. Besonders der Multiplayer-Modus mit bis zu sechs Spielern hat es mir angetan. Mit mehreren Freunden gleichzeitig über die Kurse zu driften macht mächtig Laune. Ich persönlich hätte mir ein paar mehr Landschaften gewünscht.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga driftet wie ein Weltmeister.

Ridge Racer DS ist ein nettes Spiel, dem man aber anmerkt, dass es nicht speziell für Nintendos neues Handheld entwickelt wurde. Man vermisst vor allem einen Analogstick, die Touchscreen-Steuerung kann da leider nicht entschädigen. Der Mehrspieler-Modus verdient ein Extralob.

IMPORTTEST
RIDGE RACER DS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	NST
Internet:	www.namco.com
Spieler	1-6 (1 Cartridge)
Sprache	Englisch
Europatermin	2005
Störfaktor Sprache	Gering

⊕ Tolles Fahrverhalten
⊕ 32 verschiedene Rennwagen
⊖ Nur wenige Spiel-Modi
⊖ Schwere Computergegner

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Solide Steuerung, die viele Möglichkeiten bietet, aber gewöhnungsbedürftig ist."

STEUERUNG 76%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
82%	74%	80%	74%

IMPORT USA

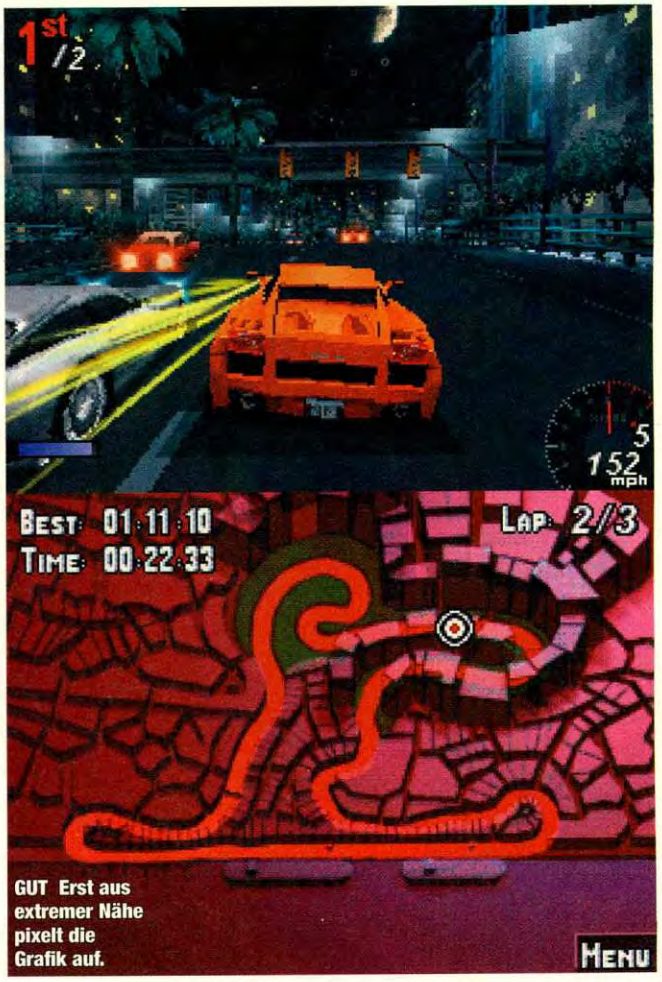
„Guter Racer, der im Mehrspieler-Modus **die Konkurrenz alt aussehen lässt."**

Asphalt Urban GT

Schnappt euch einen Traumwagen und düst in diesem Rennspiel **mit Vollgas dem Sieg entgegen.**

IMPORT TEST

In *Asphalt Urban GT* schwingt ihr euch ans Steuer echter Traumautos, angefangen beim stilvollen Aston Martin über Modelle von Audi und VW bis hin zu wahren Edelkarossen wie dem Lamborghini Diablo. Im Arcade-Modus dürft ihr einzelne Rennen bestreiten, gegen die Uhr fahren, Verkehrssünder jagen oder in der Road Challenge Pokale in diversen Automobil-Klassen ergattern. Im Evolution-Modus geht es dann richtig zur Sache. Hier warten mehr als 30 Rennserien, die nach und nach freigespielt werden. Während euch zu Beginn nur wenige Autos zur Verfügung stehen, erhaltet ihr mit jedem Rennen, abhängig von eurer Platzierung, Geld oder für gewonnene Serien zuweilen auch neue Autos. Wer möchte, kann sein Baby natürlich auch tunen oder es beim Autohändler gegen ein neues eintauschen. Das ist auch zwingend notwendig, denn in den jeweiligen Serien dürft ihr nur mit bestimmten Fahrzeugen antreten. Was ihr nach dem Rennstart auf dem oberen Screen des DS seht, ist einfach grandios. Fantastisch aussehende Strecken laufen flüssig und vermitteln ein tolles Geschwindigkeitsgefühl. Auf dem unteren Screen behaltet ihr dank einer Übersichtskarte die Orientierung. Gesteuert wird mit dem Digitalkreuz, was bei metergenauem Überholen manchmal etwas Probleme bereitet, aber ein gekonntes Sliden in den Kurven möglich macht. Drifts oder waghalsige Fahrmanöver bringen neuen Boost und beschleunigen euer Fahrzeug für kurze Zeit auf Höchstgeschwindigkeit. Ihr düst durch Küstenlandschaften auf Kuba und durch pulsierende Metropolen wie Hongkong oder Miami und rauscht an den Wahrzeichen von New York oder Paris vorbei. Auch wenn die Hintergründe simpel gehalten sind, sieht die Grafik klasse aus. Besonders die Lichteffekte und kleinen Kameraschwenks bei Sprungschanzen schaffen eine tolle Atmosphäre. Der Sound passt zum Renngeschehen, ohne

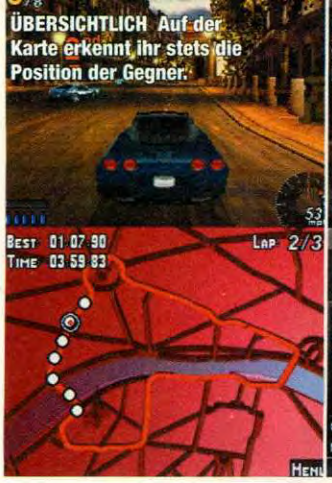


INFO UMSETZUNG

Asphalt Urban raste schon auf N-Gage

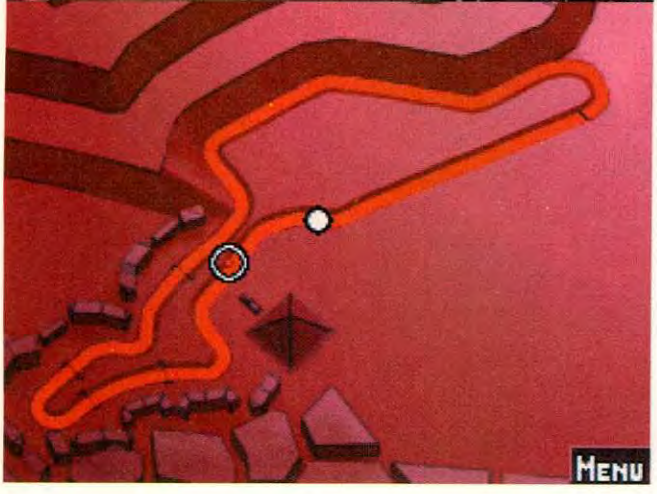
Spielt sich die DS-Fassung besser?

Gameloft wird Handybesitzern bekannt sein, ist das Unternehmen doch einer der größten Entwickler für mobilen Spielspaß. Die Entwickler blieben ihrer mobilen Linie treu und portierten *Asphalt Urban GT*, welches bereits auf Nokias N-Gage QD erschienen ist, für Nintendos neue tragbare Konsole. Die Unterschiede zwischen der DS- und der N-Gage-Fassung halten sich in Grenzen. Auf beiden Geräten läuft die Grafik flüssig, die Strecken sind identisch und auch der Umfang ist gleich geblieben. Lediglich die Darstellung sieht auf dem DS etwas schärfer aus als auf dem Nokia-Konkurrenten.



große Akzente zu setzen. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig über die Piste rasen. Die technische Brillanz täuscht leider nicht über die mangelnde spielerische Abwechslung hinweg. Hinzu kommen ärgerliche Designfehler. Häufig versperren fremde Fahrzeuge den Weg, ohne dass ihr eine realistische Chance habt, an ihnen vorbeizufahren. Und wenn ihr mit 280 Sachen in den Gegenverkehr rauscht, macht euer Renner eine 360-Grad-Drehung und fährt fast ohne Zeitverlust weiter – fahrt ihr jedoch mit 90 Sachen gegen ein Hindernis, steckt ihr dahinter fest und braucht mehrere Sekunden, bis ihr endlich daran vorbeifahren könnt. Palmen, Laternen und Büsche bereiten euch dagegen keine Probleme, denn durch diese Hindernisse düst ihr hindurch, ohne Schaden zu nehmen. Solche Fehler drücken den Spielspaß. Der Einsatz des Touchscreens lässt ebenfalls sehr zu wünschen übrig, da die Symbole oftmals zu klein sind und das Navigieren in den Menüs via Stylus zur Fummelei wird. Trotzdem liefert Gameloft insbesondere für einen Launch-Titel ein solides Rennspiel, das besonders optisch zeigt, was in der Zukunft noch zu erwarten ist.

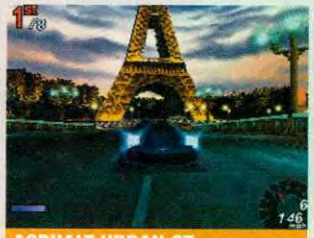
SASCHA DOWIDAT



DETAIL-CHECK ASPHALT URBAN GT

Ubisoft gegen Namco

Wir vergleichen *Asphalt Urban GT* mit *Ridge Racer DS*.



ASPHALT URBAN GT

UMFANG ★★★½☆

Spielmodi: Arcade, Evolution, Multiplayer
Renn-Modi: Instand Play, Road Challenge, Free Race, Time Attack, Cop Chase.
Strecken: 9
Fahrzeuge: 25 lizenzierte Fahrzeuge, darunter Marken wie Lamborghini, Jaguar, Hummer, Volkswagen und Audi.
Spieleranzahl: Bis zu 4 Spieler dürfen gleichzeitig über die Pisten düsen.

GAMEPLAY ★★★½☆

Steuerung: Gutes Handling. Einfache Arcade-Steuerung, die perfektes Sliden ermöglicht. Genaues Überholen ist schwer.
Streckendesign: Abwechslungsreiche und gut designte Strecken rund um den Globus.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Flüssige, mit 60 Fps vorbeirauschende Hintergründen, sehr schöne Landschaften und Metropolen.
Sound: Solide, aber nicht überragend. Nette Soundtracks, die kaum auffallen.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

RIDGE RACER DS

UMFANG ★★★½☆

Spielmodi: Quick, Single-Player, Multiplayer
Renn-Modi: Grand-Prix-Modus, Car Attack, Time Attack.
Strecken: 20
Fahrzeuge: Insgesamt 32 verschiedene Fahrzeuge, die aber erst im Laufe des Spiels freigeschaltet werden.
Spieleranzahl: Es dürfen bis zu 6 Spieler gegeneinander antreten.

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Gute Steuerung, die viel Freiraum für Profis lässt, geschicktes Sliden in den Kurven gelingt leicht.
Streckendesign: Abwechslungsreiche Strecken, leider nur 3 verschiedene Regionen.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Detallierte Grafik, schnelle und flüssige Engine, tolle Landschaften, mehr Abwechslung wäre schön gewesen.
Sound: Der gute Sound der N64-Fassung wurde beibehalten.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat ist überrascht.

Was Gameloft schon zu Beginn der DS-Ära aus dem Gerät herausholt, kann sich sehen lassen. Eine so flüssige Grafikpracht ließ sich bisher nur an stationären Konsolen bestaunen. Hat man sich an den zahlreichen Strecken satt gesehen, kann *Asphalt Urban GT* immer noch mit den zahlreichen Rennserien auftrumpfen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga spielt lieber *Ridge Racer DS*.

Grafisch kann *Asphalt Urban GT* schon überzeugen, in spielerischer Hinsicht gibt es noch ein paar Mängel. So ist das Drift-Verhalten sehr arcadelastig und etwas schwammig. Auch dass man mehrere Cartridges für den Mehrspieler-Modus braucht, empfinde ich als unnötig.

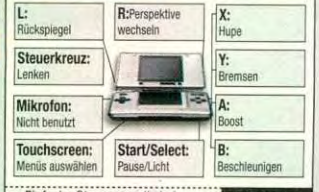
IMPORT-TEST

ASPHALT URBAN GT

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gameloft
Internet:	www.gameloft.com
Spieler:	1-4 (4 Cartridges)
Sprache:	Englisch
Europa-Termin:	März 2005
Störfaktor Sprache:	Gering

⊕ Viele lizenzierte Automobile
⊕ Gute Optik
⊖ Schlechte Touchscreen-Einbindung
⊖ Einige Bugs im Rennablauf

CONTROLLER CHECK STANDARD



„Einfache Steuerung, die bei punktgenauem Überholen manchmal Probleme bereitet."

STEUERUNG 78%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	72%	75%	72%

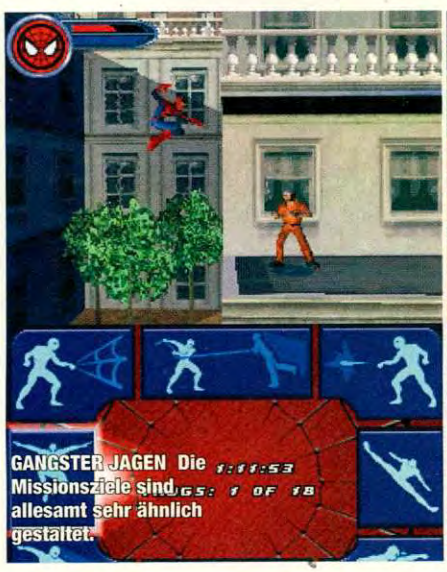
„Solides Rennspiel mit toller Optik, aber einigen Schwächen im Gameplay."

IMPORT TEST

Spider-Man 2

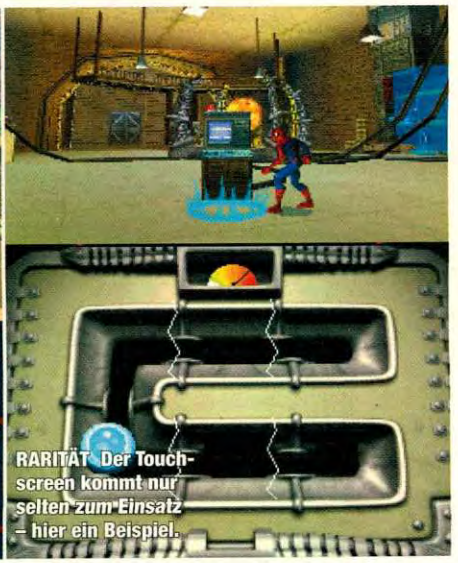
New Yorks beliebtester Superheld feierte bisher auf allen Konsolen große Erfolge und ist nun auch dem Nintendo DS ins Netz gegangen.

Activisions DS-Version von Spideys Heldenabenteuer soll zeigen, was die neue Hardware zu leisten vermag. Als Hintergrundgeschichte dient eine Kombination aus den Ereignissen des zweiten Kinofilms und neuen Geschehnissen. Obwohl das gesamte Spiel in 3D-Grafik erstrahlt, wurde das Spielprinzip auf lediglich zwei Dimensionen begrenzt. Insgesamt 16 Kapitel werden durch gerenderte Standbilder eingeleitet und miteinander verknüpft. Außerdem muss der Spieler auf die totale Freiheit, die die GameCube-Fassung erst so faszinierend gemacht hat, verzichten. Alle Kapitel sind durch und durch linear aufgebaut und bieten Missionsziele, die sich stark ähneln. Meistens muss man eine festgelegte Anzahl an Geiseln retten, Roboter eliminieren, Schalter betätigen oder Bösewichter ausschalten. Spider-Man kann sich auch auf dem Nintendo DS auf eine Vielzahl von Aktionen stützen, um dem Gangster-Pack den Garaus zu machen. Neben Schlag- und Trittkombinationen kommen auch die besonderen Spinnenfähigkeiten zum Zug. Spidey kann sich an Wände heften, weite Strecken schwingend überwinden und mit seinem Spinnensinn das Geschehen in Zeitlupe ablaufen lassen. Andere Spezialfähigkeiten müssen erst freigeschaltet werden, was sich angesichts des hohen Schwierigkeitsgrads nicht selten als sehr schwierig erweist. Viele Kapitel sind erst beim wiederholten Versuch zu schaffen, da die Ziele zum Teil sehr gut verborgen sind. Wenn dann noch ein zusätzlich erschwerendes Zeitlimit hinzukommt, ist stellenweise sogar richtig Frust angesagt. Die fehlenden Rücksetzpunkte machen diesen Umstand nicht gerade erträglicher. Vereinzelte Fehler in der Kollisionsabfrage, wie zum Beispiel in der Luft stehende Gegner, trüben ebenfalls das ansonsten gute Spielerlebnis. Allgemein macht *Spider-Man 2* für den DS eher sporadischen Gebrauch vom Touchscreen. Bei Missionen, in denen zum Beispiel Schalter betätigt oder



GANGSTER JAGEN Die Missionsziele sind allesamt sehr ähnlich gestaltet.

BOSSKAMPF Auf Doctor Octopus trifft man mehrere Male im Spiel.



RARITÄT Der Touchscreen kommt nur selten zum Einsatz – hier ein Beispiel.

MYSTERIO Die Benutzung des Touchscreens ist Bestandteil eines jeden Bosskampfs.

Bomben entschärft werden müssen, kommt der innovative Touchscreen dann aber doch zum Einsatz, indem man den Zünder durch eine unter Strom stehenden Passage führen muss. Auch bei Bosskämpfen kann Spidey durch die Benutzung des unteren Bildschirms Gefahren abwenden, indem er beispielsweise im Kampf gegen Doctor Octavius heranfliegende Trümmer durch eine Netzsalve abwehrt. Grafisch zeigen die aufwendigen 3D-Bauten im Hintergrund und die hübschen Animationen der etwas zu klein geratenen Figuren bereits, dass im DS eine wesentlich fortgeschrittenere Technik schlummert. Leider wiederholen sich die Levels ziemlich oft und so kann optisch schon mal Langeweile aufkommen. Über die Akustik gibt es nichts zu meckern. Gute Musikstücke und Soundeffekte unterstreichen die Action des Spiels. Der Nintendo-DS-Einstand des Marvel-Superhelden ist gut gelungen, auch wenn einige Fehler einer höheren Wertung im Wege stehen.

UDO CRNJAK

HARTE NUSS Manche Feinde verstecken sich extrem gut.

STADTLUFT Manchmal genießt man auch etwas die reine New Yorker Luft.

DETAIL-CHECK SPIDER-MAN 2

Krieg der Spinner

Spidey hat ein zweites Gesicht für unterwegs.

SPIDER-MAN 2

SPIDER-MAN 2

FEATURES ★★★½☆

System: Nintendo DS.
Levels: 16
Abwechslung: Gering; sämtliche Missionsziele ähneln sich sehr stark.
Spieldesign: Ein in 3D-Grafik verpackter 2D-Actiontitel alter Schule.
Langzeitmotivation: Gering; man kann in den Levels versteckte Goodies aufdecken oder seine Zeit verbessern.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Sehr gute Animationen und hübsche Hintergründe. Die Figuren sind vielleicht etwas zu klein geraten.
Sound: Die Musik ist gut gelungen. Selten hört man auch kurze Sprachsamples.
Präsentation: Gut gerenderte Standbilder verbinden die einzelnen Kapitel miteinander und erzählen die Hintergrundgeschichte weiter. Keine Sprachausgabe.

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆

FEATURES ★★★★☆

System: Game Boy Advance (SP)
Levels: 30
Abwechslung: Ähnlich gering. Gangster jagen, Geiseln retten usw.
Spieldesign: Klassische Action auf zwei Ebenen ohne großartige Highlights.
Langzeitmotivation: Ebenfalls nicht sehr hoch. Nach dem ersten Durchspielen kaum Anlass zum erneuten Spielen.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Die Animationen der zweidimensionalen Sprites sind ordentlich. Auch die Hintergründe sind hübsch gezeichnet.
Sound: Sowohl die Musik als auch die Effekte sind für GBA-Verhältnisse okay.
Präsentation: Der coole Comic-Stil von *Spider-Man 2* für den GBA passt sehr gut und erinnert an alte 8-Bit-Zeiten – ebenso wie die gesamte Aufmachung des Spiels.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

MEIN FAZIT OK

Udo Crnjak geht nicht ins Netz.

Spider-Man 2 hat leider mit einigen Mängeln zu kämpfen: dem hohen Schwierigkeitsgrad, der Unterforderung des Touchscreens und dem langweiligen Missionsdesign. Dem stehen jedoch die gute Steuerung und die gelungene Technik gegenüber. Schicke Animationen und Hintergründe zeigen zusammen mit der tollen Musik, was der DS kann.

MEIN FAZIT OK

Fabian Sluga ist etwas gelangweilt.

So löblich es auch sein mag, dass *Spider-Man 2* bereits zum Start des DS erhältlich ist, man sieht dem Titel die kurze Entwicklungszeit an. Der Schwierigkeitsgrad ist unausgewogen und Innovationen sind rar. *Spider-Man 2* ist kein schlechtes Spiel, macht aber von den Features des DS so gut wie keinen Gebrauch.

IMPORT-TEST

SPIDER-MAN 2

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Internet:	www.activision.com
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Europa-Termin:	Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:	Mittel

- ⊕ Flüssige Animationen
- ⊕ Guter 3D-Hintergrund
- ⊖ Wenig Abwechslung
- ⊖ Hoher Schwierigkeitsgrad

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die Steuerung ist gut gelungen und sofort beherrschbar. Sehr geringer Gebrauch des Touchscreens."

STEUERUNG 75%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	80%	–%	69%

IMPORT USA

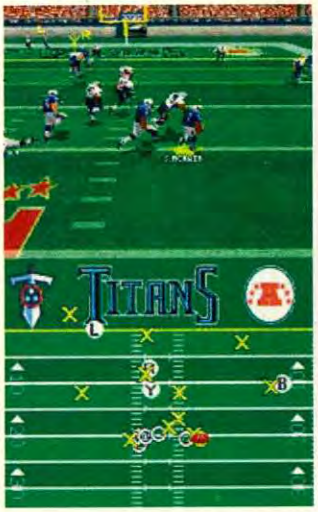
„Nettes **Action-Futter für zwischendurch.** Leider sehr geringer Gebrauch der DS-Features."

Madden NFL 2005

Sport-Fans bekommen eine rundum aufgebohrte Football-Simulation.

Zusammen mit einer DS-Version der *Tiger Woods*-Golfserie bringt EA gleich zwei Sporttitel zum Start des neuen Handhelds auf den Markt. Die DS-Inkarnation von *Madden NFL* ist gut gelungen, auch wenn man dem Titel die kurze Entwicklungszeit ansieht. Von all den neuen und innovativen Features des Nintendo DS kommt eigentlich nur der Touchscreen zum Einsatz, und das auch noch ziemlich dürftig. Während man sich bei den vergangenen GBA-Versionen noch mühsam durch etliche Menüs klicken musste, reicht nun eine simple Berührung des Touchscreens, um einen Spielzug auszuwählen. Spielerisch gibt es ansonsten kaum signifikante Unterschiede zu den anderen *Madden*-Versionen. Auf technischer Seite allerdings schon. Das komplette Gehetze nach dem Leder-Ei läuft nun in 3D vor den Augen des Spielers ab. Jedoch wird an den ziemlich kantigen Charaktermodellen klar, dass in technischer Hinsicht noch einiger Raum für Verbesserungen vorhanden ist.

UDO CRNJAK



IMPORT-TEST
MADDEN NFL 2005

Genre:	American Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Internet:	www.ea.com
Spieler: 1-2 (2 Cartridges)	Sprache: Englisch
Europa-Termin: 2005	Störfaktor Sprache: Mittel

⊕ Spielzüge über Touchscreen
⊕ Komplett in 3D
⊖ Figuren sehr kantig
⊖ Menüs sehr klein

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
62%	60%	71%	74%

IMPORT USA

„Das **erste Nintendo-DS-Madden** lässt noch sehr viel Raum für Verbesserungen offen."

The Urbz: Sims in the City

Die Urbz besuchen zwar den Nintendo DS, haben sich aber kaum weiterentwickelt.

Der Nintendo DS hat zum Start eine breite Palette an Titeln spendiert bekommen, darunter auch die Lebenssimulation aus dem Hause Electronic Arts: *The Urbz*. Leider haben es sich die Entwickler sehr leicht gemacht und einfach die GBA-Version des Spiels für das neue Handheld konvertiert, zusätzliche Features eingefügt, den Umfang erhöht – und fertig. Die Menüführung wurde zwar durch den Touchscreen erweitert, wodurch die Handhabung wesentlich benutzerfreundlicher geworden ist, ansonsten ist aber alles beim Alten geblieben. Man versucht, mit seinem Urb Kontakte zu pflegen, dadurch seinen Bekanntenkreis zu vergrößern. Um an Geld zu kommen, muss – wie bei den anderen Versionen und im richtigen Leben auch – geackert werden. Technisch gesehen ist die einfache Konvertierung enttäuschend, da die DS-Version der GBA-Variante wie ein Haar dem anderen gleicht. Man merkt auch an diesem Spiel, dass die Auslieferung der Entwickler-Kits etwas zu spät erfolgte.

UDO CRNJAK

IMPORT-TEST
THE URBZ: SIMS IN ...

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Griptonite Games
Internet:	www.ea.com
Spieler: 1	Sprache: Englisch
Europa-Termin: 2005	Störfaktor Sprache: Mittel

⊕ Menüs über Touchscreen
⊕ Mehr Umfang als GBA-Version
⊖ Grafik der GBA-Fassung
⊖ Kaum Gebrauch der DS-Features

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
50%	67%	–%	70%

IMPORT USA

„**Mehr Spieltiefe als bei der GBA-Version**, grafisch dafür 1:1 übernommen."

Pokémon Dash

Nintendo macht für seine Rennspiel-Abwandlung die Schnitzeljagd wieder salonfähig.

Pokémon Dash ist kein gewöhnliches Spiel der Knuddel-Monster-Serie. Im Grunde genommen ist es ein Rennspiel, das als Schnitzeljagd konzipiert wurde. Der Spieler schickt Pikachu mit schnellen und kontinuierlichen Stylus-Bewegungen auf dem Touchscreen von einem Punkt zum nächsten, bis nach dem Passieren des letzten Feldes das Rennen endet. Die einzelnen Kurse weisen sehr viele Eigenheiten auf, die man leider erst nach einigen erfolglosen Versuchen spitzkriegt. Herumliegende Specials ermöglichen jedoch das Überwinden der unterschiedlichen Hindernisse. Dazu zählt beispielsweise ein Ballon, der für das Zurücklegen weiter Strecken hervorragend geeignet ist. Spezielle Power-ups erleichtern weiterhin das Vorankommen in unwegsamem Terrain wie dichten Wäldern. Das ausgeprägte Try-and-Error-Prinzip und die mäßige Übersicht sorgen gerade bei den ersten Versuchen für ordentlich Frust. Auch grafisch zeigt *Pokémon Dash* nicht unbedingt, was der Grafik-Chip des DS zu leisten vermag.

UDO CRNJAK

IMPORT-TEST
POKÉMON DASH

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.co.jp
Spieler: 1-2	Sprache: Japanisch
Europa-Termin: 2005	Störfaktor Sprache: Hoch

⊕ Guter Gebrauch des Touchscreens
⊕ Große Kurse
⊖ Steuerung auf Dauer anstrengend
⊖ Grafisch mittelmäßig

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	62%	65%	65%

„**Knuffige Pokémon-Schnitzeljagd**. Das ausgeprägte Try & Error nervt allerdings."

Mr. Driller Drill Spirits

Namco hat neben *Ridge Racer DS* auch eine Version von *Mr. Driller* in der DS-Start-Pipeline. Am einfachen Spielprinzip hat sich im Vergleich zu den Vorgängern nichts geändert. Man muss versuchen, eine bestimmte Tiefe zu erbohren, ohne von Felsen erschlagen zu werden oder zu ersticken. Steuern lässt sich Mr. Driller entweder mit dem Steuerkreuz oder dem Stylus. Allerdings ist letztere Möglichkeit ziemlich ungenau und man wechselt schnell zur traditionellen Methode. Der zweite Bildschirm enthüllt wesentlich mehr vom jeweiligen Level, wodurch eine bessere Planung von Kettenreaktionen möglich ist, die für ordentlich Punkte sorgen.

UDO CRNJAK

Tiger Woods PGA Tour 2005

Der Umfang des Westentaschen-Golf-Titels ist mit sechs 18-Loch-Kursen, acht professionellen Golfern, verschiedenen Karriere-Herausforderungen und einem Multi-Modul-Mehrspieler-Modus durchaus zufriedenstellend. Die Grafik ist komplett in 3D gehalten, wodurch hübsche Golfer-Animationen und Kamerafahrten über die Kurse möglich sind. Mithilfe des Stylus wird auf dem Touchscreen in einer V-Bewegung die Stärke des Schlages festgelegt. Leider ist diese neue Schwung-Mechanik nicht sehr geglückt und beschert dem Spieler dank zu hoher Ungenauigkeit bei der Durchführung mehr Frust- als Erfolgserlebnisse.

UDO CRNJAK

Sprung

Ubisofts Line-up-Titel ist ein Dating-Adventure, in dem man versuchen muss, durch liebliches Gesäusel ein Mädchen bzw. einen Jungen zu angeln. Dem Spieler steht dabei nur ein einziges Werkzeug zur Verfügung: das Auswählen von Antworten. Das gesamte Spiel beschränkt sich darauf, auf Äußerungen und Fragen seines Gegenübers zu antworten oder zu reagieren. Auf diese Weise labert, besser gesagt klickt man sich von einer Szene zur nächsten, bis man seiner/seinem Traumfrau/-mann begegnet. Die gut gezeichneten Figuren können nicht über die maßlose Langeweile hinwegtäuschen, die sich schon nach sehr kurzer Zeit einstellt.

UDO CRNJAK

Ping Pals

Wozu braucht man als DS-Besitzer eine zusätzliche Chat-Software? *Ping Pals* bietet zum Beispiel diverse Spielchen wie Montagsmaler oder ein Familienduell-inspiriertes Begrifferaten. Des Weiteren kann man sein Chat-Alter-Ego mit allen möglichen Sachen, etwa Hemden, Hosen, Sonnenbrillen etc., ausstatten. Ist mal keiner da, mit dem man sich unterhalten könnte, steht der Solo-Chat (!) mit der CPU zur Verfügung. Verdiente Punkte investiert man dann beispielsweise in neue Hintergründe. Trotz der ganzen zusätzlichen Features ist *Ping Pals* so überflüssig wie eine zweite Nase. Mal ehrlich, sobald ein Eskimo Eis braucht, muss man auch *Ping Pals* haben.

UDO CRNJAK

IMPORT-TEST

MR. DRILLER: DRILL ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Namco
Internet:	www.namco.com

Spieler	Sprache
1-5 (5 Cartridges)	Englisch
Europa-Termin	Störfaktor Sprache
2005	Mittel

- ⊕ Sichterweiterung
- ⊕ Gute Spielbarkeit
- ⊖ Steuerung mit Stylus zu ungenau
- ⊖ Die DS-Features werden kaum genutzt.

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	64%	60%	60%

IMPORT USA

„**Spaßige Rätselkost.** Die Steuerung über den Touchscreen ist allerdings nicht sehr gelungen."

IMPORT-TEST

TIGER WOODS PGA TOUR

Genre:	Sport (Sonstiges)
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Internet:	www.ea.com

Spieler	Sprache
1-4 (4 Cartridges)	Englisch
Europa-Termin	Störfaktor Sprache
2005	Mittel

- ⊕ Komplett in 3D
- ⊕ Gute Animationen
- ⊖ Schwung-System misslungen
- ⊖ Miserabler Sound

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	20%	58%	58%

IMPORT USA

„**Tiger Woods sieht gut aus,** nervt und frustet aber durch die misslungene Schwing-Physik."

IMPORT-TEST

SPRUNG

Genre:	Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft/Guillemot
Internet:	www.ubi.com/DE/

Spieler	Sprache
1	Englisch
Europa-Termin	Störfaktor Sprache
2005	Mittel

- ⊕ Hübsch gezeichnet
- ⊖ Wird sehr schnell langweilig
- ⊖ Keine DS-optimierte Steuerung
- ⊖ Dialoge nicht besonders intelligent

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	60%	–%	36%

IMPORT USA

„Dieses Anmach-Adventure wird **extrem schnell langweilig** und schreckt durch dümmliche Dialoge ab."

IMPORT-TEST

PING PALS

Genre:	Sonstiges
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Way Forward Tech.
Internet:	www.thq.com

Spieler	Sprache
1-16 (1 Cartridge)	Englisch
Europa-Termin	Störfaktor Sprache
2005	Mittel

- ⊖ Braucht kein Mensch
- ⊖ ... trotz zusätzlicher Features
- ⊖ ... trotz Minispielchen
- ⊖ Kostet Vollpreis

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
30%	40%	27%	19%

IMPORT USA

„Software ist trotz aller zusätzlicher Features **absolut unbrauchbar** und so nützlich wie ein Kropf."

Glorreiche DS-Zeiten

Diese Titel werden im den kommenden Monaten zum Megakracher.

Mario Kart DS

Nintendos Funracer kehrt mit doppelter Bildschirm-Power zurück.

Mario und seine Freunde steigen wie fast auf jeder Nintendo-Konsole auch auf dem DS in ihre Karts. Bislang hat Nintendo noch nicht viel über den neuesten Teil von dem Multiplayer-Spiel schlechthin bekannt gegeben. Sicher scheint aber, dass der zweite Bildschirm als Streckenkarte sowie Positionsanzeige genutzt wird. Die Grafik wirkt auf den Screenshots schon jetzt besser als die N64-Fassung. Gut erkennen kann man das an den aufwendigeren Hintergründen sowie der Tatsache, dass die Charaktermodelle aus schicken 3D-Modellen aufgebaut wurden; die N64-Charaktere bestanden noch aus zweidimensionalen Bitmaps. Auf den Screenshots sieht man zudem, dass Bowser, Donkey Kong, die Prinzessin, Wario, Yoshi, Toad und natürlich Mario & Luigi als spielbare Charaktere verfügbar sein werden. Mittlerweile hat Nintendo auch den genauen Veröffentlichungstermin genannt. So soll der Titel am ersten Mai 2005 in den USA erscheinen. Aufgrund der Mehrspieler-Möglichkeiten des DS via WLAN und weil Nintendo in der Vergangenheit immer mit Spielen aus der *Mario Kart*-Serie überzeugt hat, erwarten wir hier einen absoluten Überflieger. (fs)

Hersteller: Nintendo
Termin: 1. Mai 2005 (USA)
Internet: www.nintendo.com

Einschätzung:
SUPER

Advance Wars DS

Das Strategiespektakel geht in eine neue Runde.

Einer der am heißesten erwarteten Titel für den Nintendo DS ist unter anderem *Advance Wars DS*. Die geniale Strategie-Serie sorgte bereits mit zwei Abenteuern auf dem GameCube für enormen Spielspaß. Zurzeit befinden sich eine GameCube-Version sowie eine Nintendo-DS-Fassung in Arbeit. Die beiden Bildschirme des DS bieten sich hervorragend für das Strategiespektakel an. So sollt ihr eure Flugeinheiten auf dem oberen Bildschirm kontrollieren können, der untere Schirm dient zur Steuerung der Bodeneinheiten. Via Touchscreen lassen sich die Einheiten auf der Karte zudem intuitiver platzieren als auf dem GBA. Der hervorragende Mehrspieler-Modus der GBA-Versionen sollte auf dem DS dank WLAN noch mehr Spielspaß bieten. (fs)

Hersteller: Nintendo
Termin: 2005
Internet: www.nintendo.com

Einschätzung:
SUPER

Metroid Prime Hunters

Samus wandelt in diesem Science-Fiction-Abenteuer auf den Spuren berühmter PC-Ego-Shooter.

Dem US-DS liegt bereits eine Demo-Version bei. Der Titel steuert sich wie ein PC-Ego-Shooter mit Maus und Tastatur. Das Digi-Kreuz dient zum Gehen in alle Richtungen, über den Touchscreen kann man die Blickrichtung bestimmen, geballert wird mit L und R. Ihr steuert Samus durch dunkle Gänge, erkundet die Gegend und kämpft gegen Feinde. Morphball und Raketen wählt man über den Touchscreen aus, der zusätzlich noch eine Karte anzeigt. (fs)

GENIAL Der Titel beinhaltet einen grandios spielbaren Mehrspieler-Modus.

Hersteller: Nintendo
Termin: 2. Quartal 2005 (USA)
Internet: www.nintendo.com

Einschätzung:
SUPER

NEW Super Mario Bros.

Der dicke Klempner in einem brandneuen klassischen Jump & Run.

Nintendos Maskottchen wird in einem brandneuen Jump&Run-Abenteuer durchstarten. Als sicher gilt, dass es sich bei *NEW Super Mario Bros.* um ein klassisches *Mario*-Jump&Run in 2D handelt. Angepasst an die Hardware-Power des DS, wird es sich mit Sicherheit um das hübscheste 2D-*Mario*-Abenteuer handeln. Darüber hinaus wartet der Titel mit netten 3D-Spielereien auf. Wie der zweite Bildschirm genutzt wird, ist noch nicht bekannt. (fs)

RIESE Mit dem richtigen Extra mutiert Mario zum Riesenklempner.

Hersteller: Nintendo
Termin: Nicht bekannt
Internet: www.nintendo.com

Einschätzung:
SEHR GUT

Yoshi's Touch & Go

Der kleine Dinosaurier startet in diesem innovativen Geschicklichkeitsabenteuer durch.

Yoshi's Touch & Go wurde erstmals auf der E3 2004 in Form einer kleinen Demo vorgestellt. Mittlerweile ist der Titel in der Entwicklung vorangeschritten, das eigentliche Gameplay ist aber gleich geblieben. So bewegt sich Yoshi mit Baby-Mario auf dem Rücken automatisch vorwärts. Auftauchende Hindernisse wie Feinde oder Löcher müsst ihr durch das Zeichnen von Wolken auf dem Touchscreen umgehen. Was sich einfach anhört, gestaltet sich in der Praxis aufgrund des cleveren Leveldesigns als echte Herausforderung. (fs)

SIMPEL Zieht auf dem Touchscreen Wolkenlinien, um Mario zu leiten.

KNIFFLIG Yoshi läuft automatisch, ihr müsst ihn vor Feinden bewahren.

Hersteller: Nintendo
Termin: 1. Quartal 2005 (USA)
Internet: www.nintendo.com

Einschätzung:
SEHR GUT

INFO DS-TITEL

Weitere Toptitel

Außer den vorgestellten Titeln erwarten euch auf dem DS eine Reihe weiterer Highlights. Seht hier einen kleinen Überblick. Eine komplette Liste aller bislang offiziell angekündigten Nintendo-DS-Titel findet ihr auf Seite 41.

ANIMAL CROSSING ■ Nintendo
Dank WLAN sollen bis zu vier Spieler in Nintendos Simulation durchs Dorf streifen.

BOKTAI ■ Konami
Bislang ist noch nichts bekannt zur DS-Version von Konamis Vampirjagd.

BOMBERMAN DS ■ Hudson
Einfach genial: Auf beiden Bildschirmen bombt ihr euch mit Mitspielern um den Sieg.

CASTLEVANIA ■ Konami
Dieser Titel steht bislang nur auf einer Terminliste von Nintendo. Man darf gespannt sein.

DRAGON BALL Z ■ Atari
Auch die berühmte Anime-Serie wird auf den DS zurückkehren.

FINAL FANTASY III ■ SquareEnix
Der beliebte Super-Nintendo-Klassiker wurde für den DS überarbeitet.

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES ■ SquareEnix
Hier darf man sich wie schon beim GC-Titel auf geniale Mehrspieler-Action freuen.

JUMP SUPERSTARS ■ Nintendo
In diesem Beat 'em Up steuert ihr Charaktere aus *Dragon Ball*, *Naruto* und *One Piece*.

NFS UNDERGROUND 2 ■ Electronic Arts
Der geniale Tuning-Racer rast auf den DS.

POKÉMON DIAMOND & PEARL ■ Nintendo
Hierbei handelt es sich um die direkten Nachfolger zu *Pokémon Rubin & Saphir*.

THE LEGEND OF ZELDA ■ Nintendo
Ein neues Multiplayer-*Zelda* steuert mit WLAN-Unterstützung auf uns zu.

VIEWTIFUL JOE ■ Capcom
Capcom spendiert auch DS-Besitzern ein Comic-Abenteuer mit Superheld Joe.

YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR ■ Konami
Diesmal wählt ihr eure Karten direkt über den Touchscreen aus!

Die ultimative Hit-Vorschau

Wir sagen euch, worauf ihr euch **im neuen Jahr freuen** könnt.

GAMECUBE PLÄTZE 1-7

PLATZ 1
THE LEGEND OF ZELDA

Hersteller: Nintendo
Genre: Action-Adventure
Termin: 2005/2006

Seit der ersten Ankündigung eines realistischen *Zelda*-Abenteuers für den GameCube auf der E3 2004 hält sich dieses Spiel ganz weit oben in den Most-Wanted-Charts. Kein Wunder, denn die ersten Screenshots sehen atemberaubend aus. Auch wir können die Veröffentlichung des Titels kaum erwarten, allerdings ist es noch nicht bestätigt, dass das Spiel 2005 in Europa veröffentlicht wird.

PLATZ 2
RESIDENT EVIL 4

Hersteller: Capcom
Genre: Action-Adventure
Termin: Ende März

Resident Evil 4 dürfte zusammen mit *Zelda* das GameCube-Highlight 2005 werden. Schon im März könnt ihr euch mit Leon durch schaurig-schöne Dörfer und Klöster gruseln. Technisch kitzelt der Titel das Maximum aus dem GameCube heraus. Freut euch auf einen Import-Test in der nächsten N-ZONE.

PLATZ 3
MARIO POWER TENNIS

Hersteller: Nintendo
Genre: Sport (Sonstiges)
Termin: 25. Februar

Bereits die US-Version der Neuauflage des N64-Klassikers begeisterte uns. Neben dem typischen Nintendo-Charme versprüht *Mario Power Tennis* nicht nur jede Menge Spielwitz, sondern verbirgt hinter dem knallbunten Look auch eine anspruchsvolle Tennissimulation. Unbedingt vormerken!

PLATZ 4
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Hersteller: Ubisoft
Genre: Action-Adventure
Termin: März

Sam Fisher wird im März erneut seine Schleichqualitäten auf dem GameCube demonstrieren.

PLATZ 5
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Ego-Shooter
Termin: 11. März

Die Fortsetzung zum besten Ego-Shooter auf dem GameCube sollte auf jeder Most-Wanted-Liste stehen.

PLATZ 6
DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Hersteller: Nintendo
Genre: Jump & Run
Termin: 4. Februar

Sehr innovatives Jump & Run, das mit Trommeln gespielt wird. Den Import-Test gibt es auf Seite 68.

PLATZ 7
STARFOX ASSAULT

Hersteller: Nintendo
Genre: Action
Termin: 2005

Wir hoffen, euch in der nächsten Ausgabe neue Infos zu dem Weltraum-Shooter liefern zu können.

GAME BOY ADVANCE

PLATZ 1
DONKEY KONG: KING OF SWING

Hersteller: Nintendo
Genre: Geschicklichkeit
Termin: 2005

Übernehmt die Kontrolle über Donkey Kong und schwingt euch von Liane zu Liane und von Ast zu Ast.

PLATZ 2
KINGDOM HEARTS

Hersteller: Nintendo
Genre: Rollenspiel
Termin: März

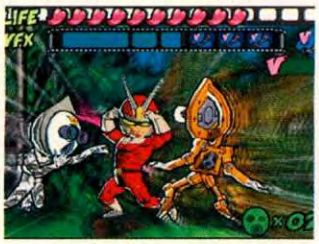
Die Fortsetzung zum PS2-Hit wurde unter anderem von SquareEnix entwickelt.

GAMECUBE PLÄTZE 8-13

PLATZ 8
VIEWTIFUL JOE 2

Hersteller: Capcom
Genre: Action
Termin: März

Der Comic-Prügler Joe geht in die zweite Runde und nimmt wieder allerlei Filme auf die Schippe.



PLATZ 9
ADVANCE WARS UNDER FIRE

Hersteller: Nintendo
Genre: Strategie
Termin: 2005

Die beliebte Strategie-Serie kommt zum ersten Mal auf den GameCube. Man darf gespannt sein.

PLATZ 10
GEIST

Hersteller: Nintendo
Genre: Ego-Shooter
Termin: 2005

In diesem Shooter übernehmt ihr durch Geistesverschmelzung die Kontrolle über verschiedene Menschen und Tiere.

PLATZ 11
KILLER 7

Hersteller: Capcom
Genre: Action
Termin: Frühjahr 2005

Capcoms brutaler Cel-Shading-Titel versetzt euch in die Rolle eines schizophrenen Killers.

PLATZ 12
BATEN KAITOS

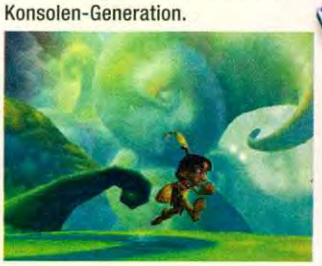
Hersteller: Nintendo
Genre: Rollenspiel
Termin: Frühjahr 2005

Dieses Rollenspiel-Epos stammt aus dem Hause Namco und entführt euch in eine faszinierende Welt.

PLATZ 13
TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

Hersteller: THQ
Genre: Jump & Run
Termin: Mitte März

Schon der Vorgänger zählte zu den besten Jump & Runs der aktuellen Konsolen-Generation.



PLATZ 3
MARIO PARTY ADVANCE

Hersteller: Nintendo
Genre: Action
Termin: 2005

Endlich schafft es die berühmte Minispiel-Sammlung auch auf den Game Boy Advance.

Jahresrückblick 2004

Auch 2004 gab es wieder eine Reihe hochkarätiger Titel. Seht hier, welche Spiele uns begeistern konnten.

GAMECUBE

PLATZ 1
METROID PRIME 2: ECHOES

Hersteller: Nintendo
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 94%

Das Spiel des Jahres ist für uns *Metroid Prime 2: Echoes*. Kein anderer Titel bot eine derart dichte Atmosphäre und geniale Grafik.

PLATZ 2
POP: WARRIOR WITHIN

Hersteller: Ubisoft
Genre: Action-Adventure
Wertung: 92%

Düsterer, größer, besser – uns gefiel Teil 2 noch besser als das hervorragende *The Sands of Time*.

PLATZ 3
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

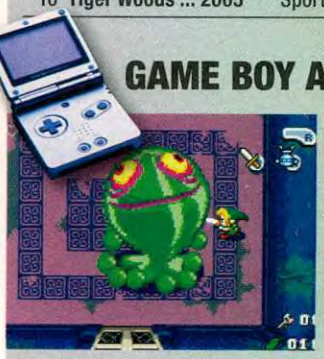
Hersteller: Activision
Genre: Trendsport
Wertung: 91%

Activision schaffte das Kunststück, das beste Skateboard-Spiel der Welt noch weiter zu verbessern.

DIE WEITEREN PLÄTZE:

PLATZ:	TITEL:	GENRE:	HERSTELLER:	WERTUNG:
4	Madden NFL 2005	American-Sports	Electronic Arts	91%
5	Paper Mario 2	Rollenspiel	Nintendo	90%
6	Pikmin 2	Strategie	Nintendo	90%
7	MGS: The Twin Snakes	Action-Adventure	Konami	90%
8	Pokémon Colosseum	Rollenspiel	Nintendo	90%
9	SC: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	Ubisoft	90%
10	Tiger Woods ... 2005	Sport (Sonstiges)	Electronic Arts	90%

GAME BOY ADVANCE



PLATZ 1
ZELDA: THE MINISH CAP

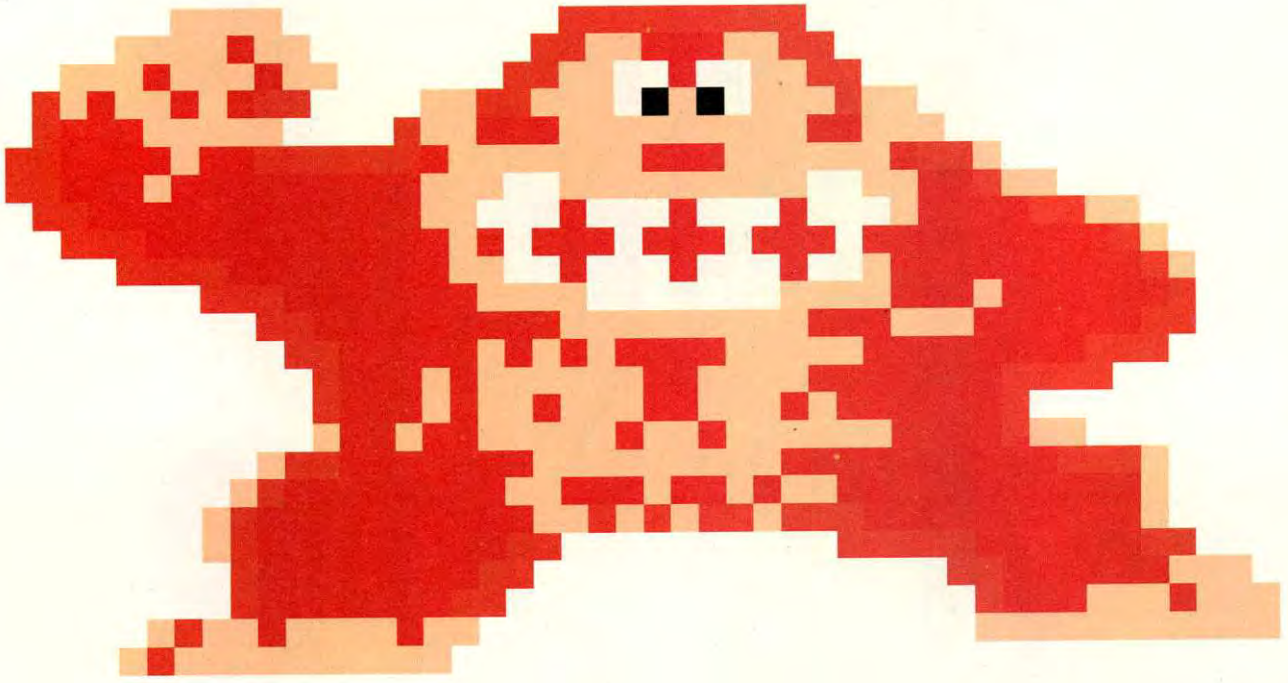
Hersteller: Nintendo
Genre: Action-Adventure
Wertung: 93%

Links neues Abenteuer begeistert mit genialer Spielbarkeit, viel Witz, langer Spieldauer und fantastischem Leveldesign. Ein absolutes Muss!

DIE WEITEREN PLÄTZE:

PLATZ:	TITEL:	GENRE:	HERSTELLER:	WERTUNG:
2	Fire Emblem	Strategie	Nintendo	91%
3	Metroid: Zero Mission	Action	Nintendo	90%
4	Mario vs. Donkey Kong	Jump & Run	Nintendo	88%
5	Boktai	Action-Adventure	Konami	88%
6	Mario Golf Advance Tour	Sport (sonstiges)	Nintendo	87%
7	F-Zero GP Legends	Rennspiel	Nintendo	87%
8	Final Fantasy I & II	Rollenspiel	Nintendo	86%
9	Pokémon F. & B.	Rollenspiel	Nintendo	83%
10	Kirby & The Amazing M.	Jump & Run	Nintendo	83%

NES Classics 2. Edition
Pixelträume für Retrofans



Nintendo veröffentlicht **vier weitere Klassiker** der Videospielgeschichte.

Retro hier, Retro da – so weit das Auge reicht, scheint sich vieles um Klassiker aus den vergangenen Jahrzehnten zu drehen. Chartshows mit alten Ohrwürmern im TV, Retromöbel bei Ikea oder Mode im alten Stil in den Boutiquen der Innenstädte. Die Vergangenheit holt uns ein. Das trifft auch für den Videospielebereich zu. Viele Titel aus der Anfangszeit der Heimkonsolen sind heute unvergessene Klassiker und waren damals Vorreiter für ganze Generationen von Spielen. Zeit für Nintendo, nach der erfolgreichen ersten Classic-Serie vier weitere geniale Spiele neu aufzulegen. Ab dem 7. Januar stehen *Dr. Mario*, *Castlevania*, *Metroid* und *Zelda II – The Adventure of Link* für je 19,99 Euro in den Läden und begeistern nicht nur alternde Familienväter, die wehmütig an erste Stunden vor dem NES zurückdenken, sondern auch die jüngere Fangemeinde. Denn wer möchte nicht wissen, wie heutige Serien ihren Anfang nahmen. Wir haben für euch die neuen Klassiker noch einmal gespielt und verraten euch, welche Titel immer noch eine Menge Spaß versprechen und auch den recht happigen Preis rechtfertigen.

SASCHA DOWIDAT

INFO REPORTAGE

GBA SP Classic Edition

Der Game Boy Advance SP im klassischen Retro-Design – Erinnerungen an das NES werden wach.

Passend zu Nintendos *Classic Edition*-Reihe, die in Japan mittlerweile schon in die dritte Runde geht, veröffentlichte Nintendo im Sommer die GBA SP *Classic Edition* im stylischen Retro-Design. Angelehnt ist das Design an eine der erfolgreichsten Spielekonsolen aller Zeiten, das NES, das vor über 20 Jahren das Licht der Welt erblickte. Seit dem 9. Juli steht die limitierte Edition für gut 99 Euro in den Läden, ist inzwischen aber auch nicht mehr überall zu bekommen. Vielleicht gibt es anlässlich der zweiten Serie Classic-Spiele ja noch mal eine Neuauflage?

INFO GEWINNSPIEL

Sammlerperle

Ihr habt die einmalige Chance, diese seltene NES-Classic-Collection-Box zu gewinnen.

Seit dem Sommer dieses Jahres dürfen sich deutsche Retrofans über die erste *NES-Classic-Edition* zum Preis von knapp 20 Euro freuen. Im Unterschied zu den japanischen Spielern hatten wir Deutschen bis jetzt nicht die Gelegenheit, uns in Nintendos Sternekatalog eine limitierte Sammlerbox zu schnappen. Deshalb heißt es jetzt für Sammler ganz besonders aufgepasst: Zusammen mit Nintendo verlosen wir eine streng limitierte *NES-Classic-Collection*-Box mit allen acht Spielen der ersten Classic-Serie, die exklusiv für Deutschland produziert wurde. Im stylischen Retro-Look gehalten, ist diese Box ein absoluter Hingucker und eine kleine Rarität, denn es gibt nur genau 400 Stück davon. Zusammen mit Nintendo habt ihr nun die Möglichkeit, eines dieser seltenen und exklusiven Sammlerstücke zu ergattern. Dazu müsst ihr nicht einmal eine schwere Frage beantworten!

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 7 Name Anschrift" an die 82098 (z. B.: nzone 7 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 82 098* € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)

Oder ruft uns einfach an:

D: 0190 658 651, € 0,41/Min.

CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:

COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 7 Name
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 02. Februar 2005

Dr. Mario

Veröffentlichung: 1990
Genre: Geschicklichkeit
Spieler: 1-2

Schon Anfang der 90er-Jahre stand Mario auf Doktorspielchen, schlüpfte in einen Arztkittel, warf viele bunte Pillen und die Spieler waren begeistert. Das Spielprinzip ist dabei einfach wie genial und bis heute zeitlos. In einem Reagenzglas hat sich eine Horde bunter und vor allem witzig animierter Viren ein neues Zuhause gesucht. Zeit für euch, den Bastarden zu Leibe zu rücken. Um die Viren zu besiegen, stapelt ihr Pillen in der entsprechenden Farbe zu Viererketten und integriert darin so viele Viren wie möglich, die sich dann in Wohlgefallen auflösen. Nicht dass *Dr. Mario* ernsthaft krank machen würde, aber ein gewisser Suchtfaktor stellt sich auch heute immer noch ein.

Nostalgie-Wertung: ★★★★☆

Castlevania

Veröffentlichung: 1987
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1

Was 1987 da über den Bildschirm flimmerte, war beeindruckend. Wunderschön gezeichnete Grafiken und düstere Atmosphäre, mit Simon Belmont ein charismatischer Held und ein stimmungsvoller Soundtrack machten aus *Castlevania* schnell einen zeitlosen Klassiker. Über 15 Jahre später sorgen Grafik und Sound natürlich nur noch für ein müdes Lächeln, aber spielerisch hat der Titel immer noch einiges zu bieten. Gezielte Sprünge, die verwinkelten Wege des gruseligen Schlosses und zähe Gegner fordern vom Spieler schnelle Reaktionen und viel Geschick. Freunde gepflegter Action-Adventure sollten sich den ersten Titel der Serie unbedingt einmal genauer ansehen.

Nostalgie-Wertung: ★★★★☆

Metroid

Veröffentlichung: 1986
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1

Dass sich *Metroid* einmal zu Nintendos bester Actionserie entwickeln würde, konnte damals niemand ahnen. Doch spätestens *Metroid Prime: Echoes* dürfte auch den größten Zweifler überzeugt haben. Als coole Kopfgeldjägerin Samus Aran sorgt ihr in Samus erstem Abenteuer auf Zebes, dem Heimatplaneten der Weltraumpiraten, für Recht und Ordnung und kämpft gegen Mother Brain. Auch aus heutiger Sicht kann *Metroid* durchaus noch begeistern. Das gelungene Sci-Fi-Ambiente, die fantasievollen Gegner und das anspruchsvolle Leveldesign bringen eine Menge Spielspaß. Wenn ihr einem gepflegten Oldschool-Action-Klassiker nicht abgeneigt seid und über die Technik hinwegseht, solltet ihr unbedingt zugreifen.

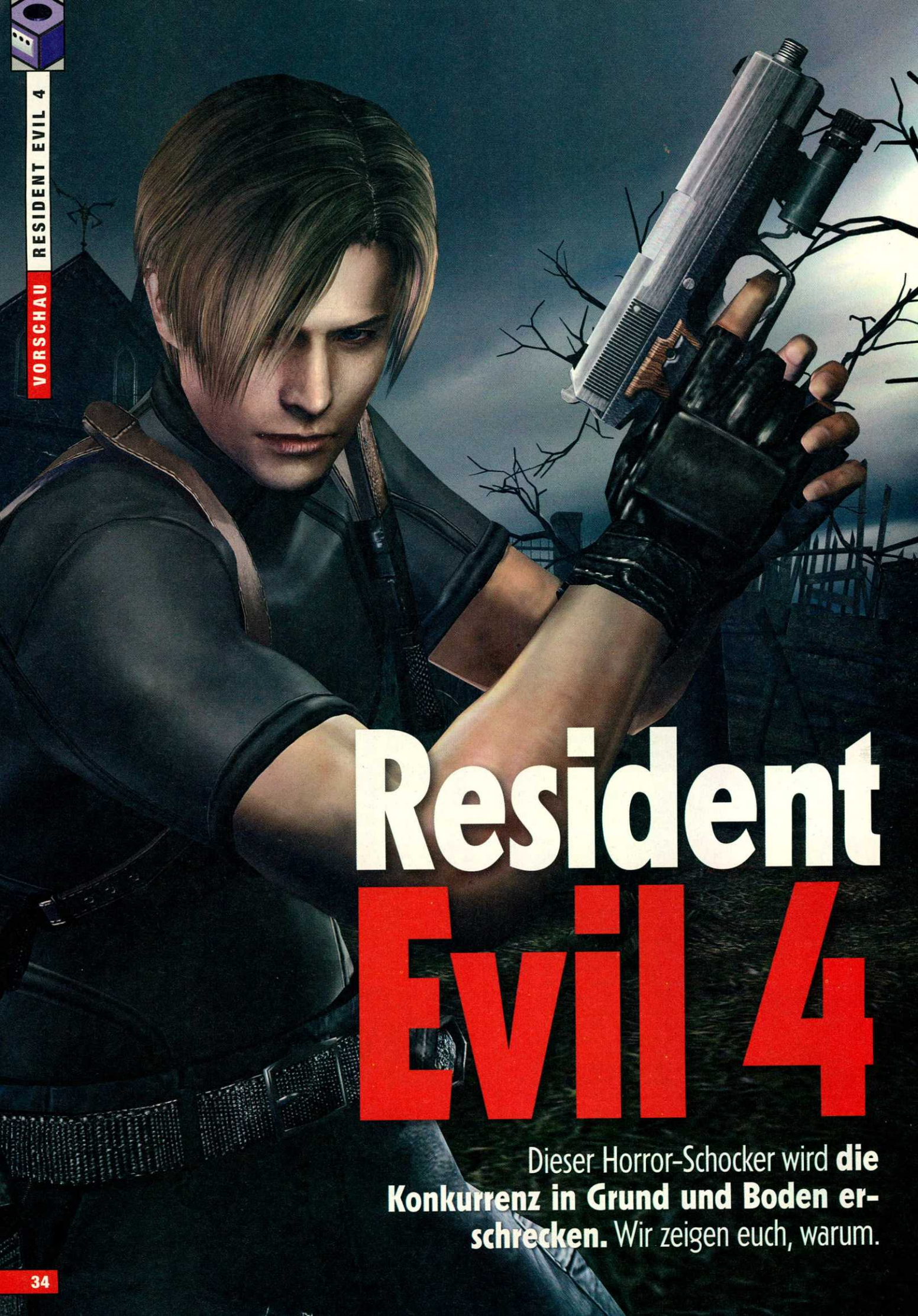
Nostalgie-Wertung: ★★★★★

Zelda II

Veröffentlichung: 1987
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1

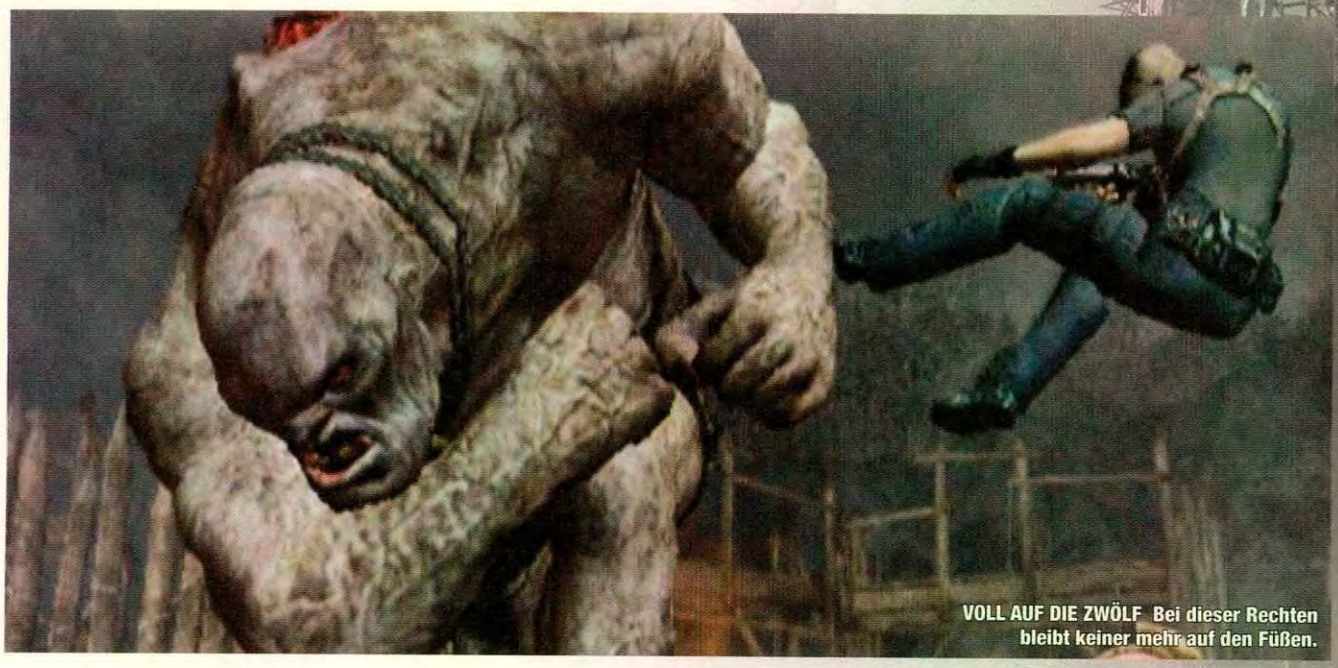
In Links zweitem Abenteuer - The Adventures of Link - müsst ihr die Prinzessin aus den Fängen eines fiesen Magiers befreien und versucht, das idyllische Land Hyrule zu retten. Im Unterschied zum ersten Abenteuer bewegt ihr euch in *The Adventures of Link* meist in der Seitenansicht durch das Land und nehmt es wieder mit zahlreichen fiesen Monstern auf. Im Laufe des Spiels lernt ihr verschiedene Zaubersprüche, sammelt nützliche Gegenstände auf und erweitert eure Fähigkeiten. Natürlich ist das Spiel nicht mit neueren Grafikorgien wie *Windwaker* auf dem GameCube oder *Zelda: Ocarina of Time* auf dem N64 vergleichbar, aber als klassisches Adventure für unterwegs macht es immer noch eine Menge Spaß.

Nostalgie-Wertung: ★★★★★



Resident Evil 4

Dieser Horror-Schocker wird **die Konkurrenz in Grund und Boden erschrecken.** Wir zeigen euch, warum.



VOLL AUF DIE ZWÖLF Bei dieser Rechten bleibt keiner mehr auf den Füßen.

Die lange Wartezeit auf Capcoms neuestes Horror-Abenteuer lohnt sich. Das hat der Besuch von Capcom-PR-Manager Kai Stüwe eindrucksvoll gezeigt, als er uns mit einer fortgeschrittenen Version des Titels in unserer Redaktion besuchte. Wir haben uns intensiv mit bereits Bekanntem und völlig Neuem auseinander setzen können und präsentieren euch hier unsere neuen Eindrücke.

NUR DIE SPITZE DES EISBERGES

Zu Beginn stand das bereits bekannte Dorf auf dem Programm, das selbst beim wiederholten Spielen nichts an Bedrohlichkeit verloren hat. Immer noch umklammert uns die Panik mit unerbittlichem Griff, wenn das gesamte Dorf Wind von Leons Anwesenheit bekommt und die Hetzjagd beginnt. Vor allem das fiese Aufheulen der Kettensäge lässt unseren Puls in Windeseile in die Höhe schnellen. Nachdem wir die erste Stresssituation überstanden haben, kehrt bei uns etwas Ruhe ein. Doch irgendwie haben wir das Gefühl, dass das nicht lange so bleibt. Eine Tür eröffnet uns eine neue Passage, die weitere, von der Witterung stark angegriffene Häuser und Scheunen enthüllt – und natürlich erboste Bewohner, die unsere Ankunft mit unverständlichen Schreien kundtun, die uns durch Mark und Bein gehen. Nach einer kleinen Klettereinlage bahnen wir uns unseren Weg zu einer langen Steintreppe. Mit einem mulmigen Gefühl in der Magengrube begeben wir uns auf den Weg nach unten, bis plötzlich drei Dorfbewohner zu sehen sind, die einen tonnenschweren Felsbrocken von einem Vorsprung hinunterrollen. Es folgt eine Passage, in der wir gezwungen sind, die A-Taste so schnell wie möglich zu bearbeiten, damit Leon einen Sprint um sein Leben hinlegt. Mit einem gut getimten Sprung zur Seite, ausgelöst durch das Drücken beider Schultertasten, retten wir uns vor einem niederschmetternden Ende. Doch die Erleichterung währt nur sehr kurz, denn die folgenden Gegner sind mit Dynamit bewaffnet und zögern keine Sekunde, uns damit in die Luft zu jagen. Wo zum Teufel haben die Typen denn Dynamit her und was machen die normalerweise damit? Felder bestellen, Hühner und Kühe schlachten? Vielleicht sollte ihnen mal jemand sagen, dass es hierfür anderes Werkzeug gibt, das nicht so eine Sauerei verursacht.

WAS DARF'S DENN SEIN?

Nach einer weiteren Zwischensequenz finden wir uns vor einer gigantischen Schlucht wieder. An den Abhängen mit brüchigen Holzhütten und -Stegen bebaut, erinnert sie an eine Goldgräberstadt aus alten Westernfilmen. Hier treffen wir eine mysteriöse Gestalt, die uns zum ersten Mal nicht ans Leder will und sich als Waffenhändler entpuppt. Bei ihm können wir die unterwegs eingesammelten Goldstücke und Juwelen gegen neue Ballermänner eintauschen. Sein Angebot ist zwar nicht sehr mannigfaltig, aber in unserer Situation ist er für uns genauso willkommen wie eine Oase in der Wüste. Neben einer Schrotflinte, einem Scharfschützengewehr und einem antiquierten Raketenwerfer hat er auch noch einiges Zusatzmaterial,

WAS BRAUCHST DU? Zum Glück kommen Waffen zum Vorschein, wenn der Typ seinen Mantel öffnet.

UNACHTSAM Tja, da hat Leon erfahren, warum TNT so gefährlich ist.

INFO WAFFEN-TUNING

Evolution in allen Bereichen

Härtere Gegner erfordern härtere Maßnahmen. Zum Glück wurde vorgesorgt, was das angeht.

LEBENSVERSICHERUNG Gegen bare Münze kann man seine Ballermänner noch gefährlicher machen.

Im Laufe des Spiels trifft man auf eine mysteriöse Person, die sich als Waffenhändler entpuppt. Das Gute an diesem Typen ist neben der Tatsache, dass man bei ihm neue Ballermänner käuflich erwerben kann, vor allem die Möglichkeit, Leons Waffen weiterzuentwickeln. Sofern man über genügend Geld verfügt, können die Nachladezeit verkürzt sowie die Feuerrate, die Durchschlagskraft und die Gesamtkapazität erhöht werden. Klar, dass diesem Feature im weiteren Spielverlauf eine wichtige Bedeutung zukommt.

PFUI, AUS, PLATZ! Der Kampf gegen dieses monströse Ungeheuer ist einfach nur bombastisch inszeniert.

FILMREIF Die Gesichtsanimationen der Charaktere während einer Zwischensequenz sind atemberaubend.

ASPIRIN GEFÄLLIG? Dieser Mönch wird gleich so was von Kopfschmerzen haben.

um unsere Waffen aufzumotzen. Ein Schalldämpfer für die Pistole ist ebenso Bestandteil seines Lagers wie ein verbessertes Zielfernrohr für das Gewehr. An dieser Stelle können wir uns auch einen sehr guten Eindruck vom stark verbesserten Inventar machen. Das Archiv für Waffen und rätselrelevante Gegenstände wird getrennt voneinander geführt. Alles, was man im Kampf einsetzen kann und zur Heilung braucht, wird auf einem Feld untergebracht, das in 60 Vierecke unterteilt ist. Jeder Gegenstand nimmt – je nach Größe – eine vorgegebene Anzahl an Feldern in Anspruch. Leons Handfeuerwaffe macht sich zum Beispiel mit sechs Quadraten nur mäßig breit. Die Schrotflinte hingegen ist mit 16 Feldern kaum zu übersehen. Je mehr Dinge sich in Leons Besitz befinden, desto geringer wird natürlich auch das Platzangebot. Um wirklich jede verfügbare Ecke auszunutzen, kann man die Gegenstände frei platzieren und sogar mithilfe der Schultertasten drehen. Das System dieses überlebenswichtigen Puzzlespiels ist schnell durchschaut und gibt dem Spieler wesentlich mehr Freiraum bei der Inventargestaltung, als es in früheren Teilen der Fall war. Mister Mysteriös bietet nicht nur neue Waffen an, sondern auch die Möglichkeit, bereits vorhandene Bleispritzen weiterzuentwickeln. Durch Investition von harter Währung können die Nachladezeit verkürzt sowie die Feuerrate, die Durchschlagskraft und die Gesamtkapazität erhöht werden. Dieses eher rollenspieltypische Element findet man auch bei der Entwicklung von Leon selbst. Stolpert man während des Horrortrips über gelbe Kräuter, erhöhen diese in Kombination mit grünen Artverwandten Leons Energiekapazität.

NICHTS FÜR SCHWACHE NERVEN UND KINDER

Gestärkt und mit einer neuen Bleispritze ausgestattet, machen wir uns wieder auf die Socken und erleichtern uns den Weg mit ein paar gezielten Schüssen aus unserem neuen Scharfschützengewehr. Nachdem wir auf den maroden Holzstegen und -hütten der Schlucht erneut ein paar Liebhaber des Sprengstoffes TNT ausgeschaltet haben, gelangen wir an zwei Emblemhälften, die bei einem massiven Tor als Schlüssel fungieren. Weitere Station auf der Horror-Besichtigungstour, bei deren Anblick jeder Freizeitpark vor Neid erblassen würde, ist neben unterirdischen Tunnels und einem weiteren Abstecher ins Dorf auch ein Friedhof. Als wäre die Atmosphäre von *Resident Evil 4* nicht schon beklemmend und beängstigend genug, scheuchen uns die Entwickler auch noch über einen mit Grabsteinen übersäten Hügel, an dessen höchster Stelle eine kleine Kirche steht. Diffuse Lichtverhältnisse, gespenstisch wirkende Krähen, die wie Wächter der Toten auf den Grabsteinen sitzen, und Bäume, deren kahle, dürre Äste irgendwie Ähnlichkeit mit skelettierten Fingern haben, die jeden Moment nach uns schnappen könnten, lassen uns die Nackenhaare zu Berge stehen. Am Ende unseres Weges kommen wir an einem Gewässer an, wo wir es zum ersten Mal persönlich mit dem riesigen Wasserungeheuer zu tun bekommen, das bereits aus den Trailern bekannt ist. Mit einem kleinen Boot dümpeln

MUTPROBE So sehr uns der Gedanke auch zuwider ist, wir müssen durch diese Schlucht.

ÜBERARBEITET Die Führung des Inventars ist erheblich verbessert worden.

wir hinaus – mit dem Wissen, dass das eigentlich eine ganz blöde Idee ist. Das tosende und angsteinflößende Auftauchen des Monsters bestätigt unsere Vorahnung eindrucksvoll. Was folgt, ist eine Auseinandersetzung, die imposanter nicht präsentiert werden könnte. Während uns das Vieh hinter sich herzieht, versuchen wir umhertreibenden Baumstämmen auszuweichen und mit gezielten Harpunenwürfen der gigantischen Wasserratte den Garaus zu machen. Nach mehreren direkten Treffern ins weit aufgerissene Maul ist es endlich vorbei und wir sind reif für eine Valium-Tablette.

TEUFLISCHE MEISTERLEISTUNG

Resident Evil 4 ist wahrlich ein Paradebeispiel für die technische Leistungsfähigkeit des GameCube. Überaus detaillierte Charaktermodelle, die vor allem in Zwischensequenzen mit exzellenten Animationen glänzen, vermitteln zusammen mit der realistisch gestalteten Umgebung eine beängstigende Lebendigkeit. Die aus den Vorgängern bekannte Orchester-Hintergrundmusik wurde durch atmosphärische Klänge im Stile von *Silent Hill* ersetzt und verleiht jeder Situation, auch wenn sie völlig ungefährlich ist, eine geniale Bedrohlichkeit. Bis der Titel, wie Capcom bekannt gegeben hat, im März/April bei uns erscheint, vergehen noch lange Monate des Wartens. Aber es wird sich lohnen, so viel ist sicher.

UDO CRNJAK

TEST

RESIDENT EVIL 4

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom Studio 4
Internet:	capcom-europe.com
Spieler:	1
Termin:	März/April

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Unglaublich furchteinflößend! Mit Resident Evil 4 kommt einer der **ganz großen Elitetitel** auf uns zu."

SEIT ÜBER 11 JAHREN - VERSAND UND LADEN

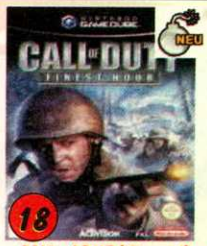
GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN
45127 ESSEN
TEL.0201-777225

HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
nähe BURGER KING and der B 224
Ladenpreise können abweichen

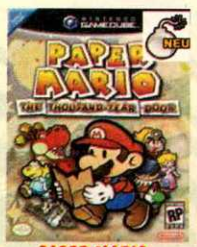
MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE


CALL of DUTY Finest Hour
nur 57,95
ab 18 JAHRE !!!

METROID PRIME 2 dt.
deutsch 57,95

Lösungsbuch kommt
RESIDENT EVIL 4 (18)
DER HORROR GEHT WEITER
JETZT VOR(BESTELLEN)

ZELDA Four Swords dt.
Inkl.Memo59 nur 54,95


PAPER MARIO
inkl. Memo59 deutsch 57,95

TALES of SYMPHONIA
inkl Memo59 deutsch. 57,95

JETZT FÜR 18 er SPIELE REGISTRIEREN!!! SCHON RESI 4 BESTELLT ????

NEED SPEED U.2
dt. 57,95

Herr d. Ringe
Das dritte Zeitalter
deutsch 57,95

007 Goldeneye
deutsch - 57,95

PRINCE PERSIA 2
deutsch 57,95

Donkey Konga
Inkl.Drumms
dt. 57,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST !!!

GAMECUBE TOPHITS

ANIMAL CROSSING-Memo54	95
DIGIMON Rumble Arena	29,95
DEF JAM Fight N.Y. (18)	59,95
DIE URBZ SIMS City dt.	57,95
Future Tactics dt.	39,95
F-ZERO dt.	29,95
KING ARTHUR dt.	57,95
MARIO GOLF dt.	54,95
MEGAMAN Xcommand M.	44,95
MORTAL KOMBAT DECEPT.	Vor.
PIKMIN 2 dt.	54,95
SECOND SIGHT dt.	29,95
SPYRO A HeroTail dt.	57,95
STARFOX Adv.2 dt.	vorb.
TONY HAWKS UNDERG.2	57,95
Ty The Tasmanian tiger2dt.	29,95
YU-GI-OH Königreich dt.	57,95
WWE DAY RECKONING	39,95

ZUBEHÖR

A. REPLAY & 1019 Memo	49,95
FREELOADER	29,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019	24,95

TIPS DES MONATS

WWE DAY RECKONING.	39,95
ZELDA inkl. Lösungsb.	42,95
SoulCalibur2 inkl. Lösung	42,95
R.Evil / RE Zero je	29,95
weiter RE Teile lieferbar !!!	
GAMEBOY PLAYER	59,95
ZELDA Minish Cap dt.	39,95
FinalFantasy I+II dt.	39,95
POKEMON Blattgrün	42,95
POKEMON Feuerrot	42,95
MarioParty Advance dt.	39,95

XBOX TOPHITS

BLOOD RAYNE 2	Febr.
DOOM3 PAL.	Febr.

PLAYSTATION 2 TOPHITS

GTA SAN Andreas uncut	62,95
Gran Turismo 4 dt.	Febr.

GC PREISHITS

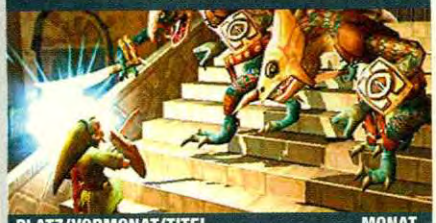
007 NIGHTFIRE dt.	29,95
Dragon Ball Z Budokai dt.	29,95
FIFA 2004 dt.	29,95
ETERNAL DARKNESS dt.	29,95
SOUL CALIBUR 2	29,95
TRUE CRIME L.A(18)	29,95
HUNTER PALuncut	29,95
Harry Potter Quid. dt.	29,95
Medal o.Honor RISING S.	29,95
MetroidPrime dt.	29,95
NEED SPEED UNDERG.	29,95
NHL 2004 dt.	29,95
PIKMIN dt.	19,95
RED FACTION 2 uncut	29,95
Sonic Mega Collection	29,95
XIII dt.	29,95
ZELDA WINDWAKERS	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95

BESTELLANAHME: 0201-777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zoglis GbR.Lieferung UPS/POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN FÜR ALLE SYSTEME
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT		TITEL	MONAT
1	1	The Legend of Zelda	5
2	2	Resident Evil 4	17
3	9	Mario Party 6	3
4	6	Star Fox Assault	13
5	NEU	Nintendo Puzzle Collection	1
6	5	Mario Power Tennis	2
7	10	Timesplitters Future Perfect	2
8	NEU	Donkey Kong: Jungle Beat	1
9	3	Viewtiful Joe 2	3
10	4	Starcraft Ghost	5

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Seit Monaten führt *The Legend of Zelda 2* die Charts an. Selbst *Resident Evil 4* kann nicht am Thron wackeln. Auf Platz Fünf steigt die *Puzzle Collection* ein, während der Trommelspaß *Jungle Beat* auf Platz Acht einsteigt.

N-ZONE MOST-WANTED-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *The Legend of Zelda 2* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *1080° Avalanche* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098* € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, Sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eures Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST WANTED

1. Advance Wars: UnderFire
2. Banjo Pilot
3. Batman Begins
4. Donkey Kong Jungle Beat
5. Geist
6. Ghost Recon 2
7. Killer 7
8. Mario Party Advance
9. Mario Party 6
10. Mario Power Tennis
11. Mega Man X Command Mission
12. Nintendo Puzzle Collection
13. Resident Evil 4
14. Starcraft Ghost
15. Star Fox Assault
16. Tak 2: Der Stab der Träume
17. The Legend of Zelda
18. Timesplitters: Future Perfect
19. Splinter Cell Chaos Theory
20. Viewtiful Joe 2

LESER-CHARTS

1. 1080° Avalanche
2. DHDR: Das dritte Zeitalter
3. Def Jam Fight for NY
4. Donkey Konga
5. FF: Crystal Chronicles
6. FIFA Football 2005
7. GoldenEye: Rogue Agent
8. Harvest Moon: A Wonderful Life
9. Harvest Moon: Friends of ...
10. Mario Golf: Toadstool Tour
11. Mario Golf Advance Tour
12. Mario Kart: Double Dash
13. MGS: The Twin Snakes
14. Metroid Prime
15. Metroid Prime: Echos
16. Need for Speed Underground 2
17. Paper Mario: Die Legende ...
18. Pikmin 2
19. Pokémon Colosseum
20. Pokémon Rubin & Saphir
21. Prince of Persia: Warrior Within
22. Resident Evil Zero
23. Spider-Man 2
24. Splinter Cell Pandora Tomorrow
25. Star Fox Adventures
26. Super Mario Smash Bros.
27. Tales of Symphonia
28. Tony Hawk's Underground 2
29. WWE: Day of Reckoning
30. Zelda: The Wind Waker

Leser aus Österreich und der Schweiz können derzeit nicht per SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 02. Februar 2005.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

ADVANCE WARS: UNDER FIRE

Im Gegensatz zum Game Boy Advance wird auf dem GameCube jetzt in Echtzeit gekämpft. Neben fantastischen Grafiken überzeugt auch das umfangreiche Waffenarsenal.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **2005**

BANJO PILOT

Mitte Februar soll es nun endlich so weit sein, dann erscheint *Banjo Pilot*. Wir sind gespannt, ob Rare an den Erfolg von *Diddy Kong Racing* auf dem N64 anknüpfen kann.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **Mitte Februar**

BATEN KAITOS

Rollenspiel-Fans können sich auf ein weiteres Highlight freuen. Monolith Software konnte schon einiges an Erfahrung sammeln und bietet neben pompöser Grafik auch beeindruckende Spielbarkeit.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **Frühjahr**

BATMAN BEGINS

„Back to the Roots", lautet das Motto des neuen Batman-Spiels, das die Anfänge des coolen Flattermans zeigt. Leider müssen wir noch bis zum Sommer dieses Jahres darauf warten.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Action**
Termin: **Sommer**

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Die Idee, ein Jump & Run mit einem Bongo-Controller zu steuern, ist ziemlich irre. Das sie aber durchaus funktioniert können alle neugierigen Naturen in unserem Test ab Seite 68 nachlesen.

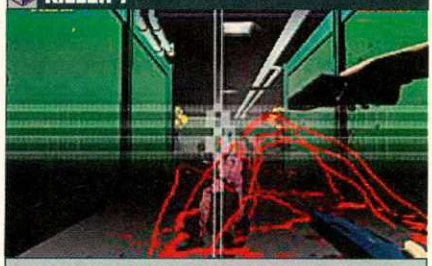
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **4. Februar**

GEIST

Wann ist es denn endlich so weit? Schon 2003 wurde auf den Videospielmessen eine spielbare Fassung gezeigt. Hoffentlich kommen wir bald in den Genuss des innovativen Ego-Shooters.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2005**

KILLER 7



Absolut nichts für schwache Nerven: In diesem blutigen und brutalen Ego-Shooter wird euch trotz comicartiger Cel-Shading-Grafik ein Schauer über den Rücken laufen.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **Frühjahr 2005**

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

In *Kingdom Hearts* schlüpft ihr in diesem actionorientierten Rollenspiel in die Rolle zahlreicher Disney- und *Final Fantasy*-Charaktere. Entwickelt wird das Spiel von Square Enix.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **März 2005**

MARIO PARTY ADVANCE

Bei Marios tragbarer Party wird der Fokus auf dem Einzelspieler-Modus liegen. Eine Linkmöglichkeit für zünftige Multiplayer-Sessions mit euren Freunden gibt es aber ebenfalls.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **1.Quartal 2005**

MARIO PARTY 6

MOST WANTED CHARTS
3. PLATZ

Viereinhalb Millionen verkaufte *Mario Party*-Spiele sind der eindeutige Beweis für die Beliebtheit des Multiplayer-Spektakels. Auf sechs Brettern und in mehr als 75 Minispielen macht ihr mit dem beigelegten Mikrofon eine ganz neue Spielerfahrung.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **2005**

MARIO POWER TENNIS

MOST WANTED CHARTS
6. PLATZ

Im Februar spielt Mario mit seinen Freunden auch auf europäischen Tenniscourts. Spannende Multiplayer-Matches mit Freunden sind jetzt schon vorprogrammiert.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Sport**
Termin: **25. Februar**

MEGA MAN X COMMAND MISSION

Kein Jump & Run erwartet die Mega-Man-Fans, sondern ein Rollenspiel. Trotz des Genre-Wechsels bleibt die *Mega Man*-Serie ein Garant für ordentlich Spielspaß.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **Februar 2005**

NINTENDO PUZZLE COLLECTION

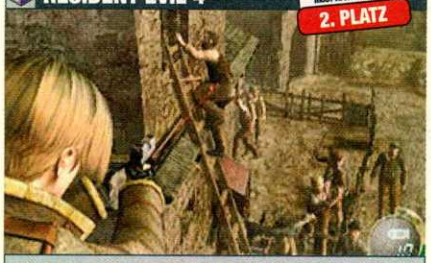
MOST WANTED CHARTS
5. PLATZ

Endlich gibt es Nachschub für alle Puzzlefreunde im Nintendo-Universum. Mit Dr. Mario, Yoshis's Cookie und Panel de Pon erleben hier gleich drei Rätsel-Klassiker eine Renaissance.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2005**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED CHARTS
2. PLATZ



Wer es kaum noch erwarten kann, bis der Titel erscheint, sollte sich unsere *Resident Evil*-Vorschau ab Seite 34 einmal genauer ansehen. Wir durften Probe spielen!

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **Frühjahr 2005**

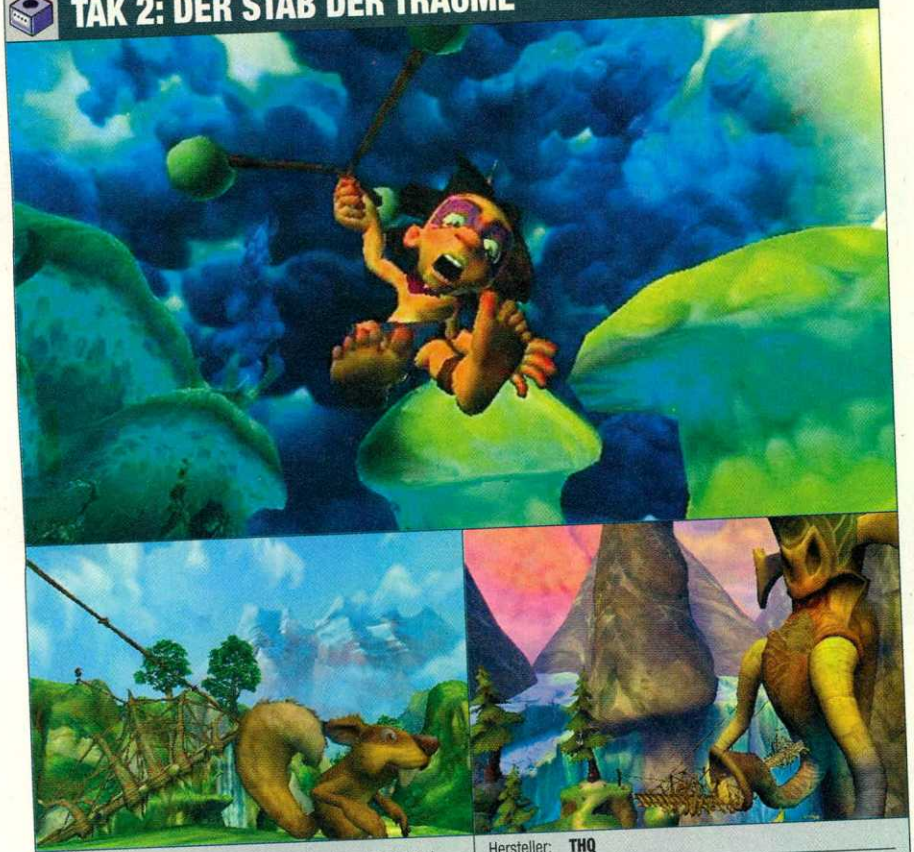
STARCRAFT GHOST

MOST WANTED CHARTS
10. PLATZ

Das Action-Adventure ist der erste Ausflug ins *Starcraft*-Universum aus der Third-Person-Perspektive. Ob der vielversprechende Titel dieses Jahr endlich fertig wird?

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

TAK 2: DER STAB DER TRÄUME



Um dem bösen Zauberer Thaloc das Handwerk zu legen, lernt Tak die fast vergessene, aber sehr nützliche Magie der Tier-Juju. Zusätzlich gibt es neun neue Landschaften wie Traumtempel, Planetarium, Vulkanregion und Mangrovensumpf.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **Mitte März 2005**

STARFOX ASSAULT

MOST WANTED CHARTS 4. PLATZ

Starfox 2 wird in Amerika wohl unter dem Namen *Starfox Assault* erscheinen. Ein deutscher Termin für Fox McClouds zweites Abenteuer auf dem GameCube steht leider noch nicht fest.

Hersteller: **Namco**
Genre: **Action**
Termin: **2005**

TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

Auch auf dem GBA hüpft und springt der kleine Tak erneut, um das Zepter der Träume zu finden, die Magie der Tiere zu lernen und die Pläne des finsteren Thaloc zu durchkreuzen.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **Mitte März 2005**

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

MOST WANTED CHARTS 7. PLATZ

Free Radical liefert den Nachfolger zum kultigen Ego-Shooter *Timesplitters 2* und schickt euch auf eine actionreiche und gefährliche Reise durch Raum und Zeit.

Hersteller: **Free Radical**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **11. März 2005**

THE LEGEND OF ZELDA

MOST WANTED CHARTS 1. PLATZ

Link kehrt auf den GameCube zurück, verabschiedet sich vom Cel-Shading-Grafikstil und ist erwachsen geworden. Der neue Grafikstil dürfte viele Fans jubeln lassen.

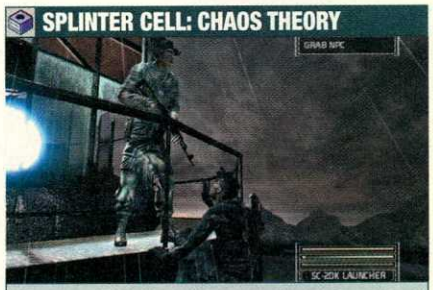
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS

Endlich dürft ihr euch zu viert im Zelda-Universum herumtreiben und wertvolle Schätze sammeln. Wie sich der Multiplayer-Spaß spielt, lest ihr im ausführlichen Test ab Seite 50.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **7. Januar**

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

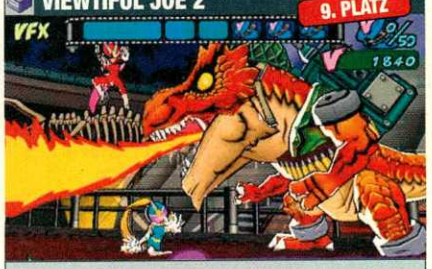


Sam Fisher soll diesmal einen Weltkrieg verhindern. Das nichtlineare Spielprinzip ermöglicht verschiedene abwechslungsreiche Lösungswege und unterschiedliche Ziele.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **März 2005**

VIEWTIFUL JOE 2

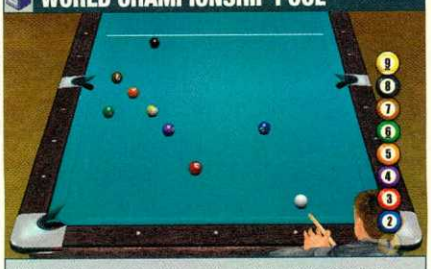
MOST WANTED CHARTS 9. PLATZ



Joe prügelt sich erstmals gemeinsam mit seiner charmanten Freundin Silvia durch das stylische Oldschool-Beat-'em-Up. Zusätzlich wird es eine neue Replay-Funktion geben.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **Frühjahr 2005**

WORLD CHAMPIONSHIP POOL



Für alle Billardfreunde mit GameCube gibt es bald die Möglichkeit, mal ordentlich den Queue zu schwingen. Wir sind gespannt, wie sich der Kneipensport auf dem Cube spielt.

Hersteller: **Bigben Interactive**
Genre: **Sport (Sonstige)**
Termin: **1.Quartal**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Die URBZ: Sims in the City

Genre: Simulation
Wertung: 80%

Komplexe jugendliche Lebenssimulation mit viel Abwechslung.

Future Tactics: The Uprising

Genre: Action
Wertung: 72%

Witziges Strategiespiel mit grafischen und spielerischen Schwächen.

GoldenEye: Rogue Agent

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 85%

Abwechslungsreicher Ego-Shooter im Bond-Universum mit knallharter KI.

Kao the Kangaroo Round 2

Genre: Jump & Run
Wertung: 78%

Kindgerechtes, amüsantes Jump & Run, das technisch etwas enttäuscht.

King Arthur

Genre: Action
Wertung: 74%

Action-Rollenspiel-Mix, der vor allem zu zweit viel Freude macht.

Prince of Persia: Warrior Within

Genre: Action-Adventure
Wertung: 92%

Technisch und spielerisch grandioser Nachfolger zu *Prince of Persia: The Sands of Time.*

The Incredibles

Genre: Jump & Run
Wertung: 68%

Gelungene Filmumsetzung mit der unglaublichen Superhelden-Familie.

Yu-Gi-Oh Königreich der Illusionen

Genre: Rollenspiel
Wertung: 60%

Etwas enttäuschendes Rollenspiel mit wenig spielerischer Tiefe.

GAME BOY ADVANCE

Die URBZ: Sims in the City

Genre: Simulation
Wertung: 75%

Schöne Handheldfassung der URBZ mit hoher Langzeitmotivation.

Final Fantasy I+II – Dawn of Souls

Genre: Rollenspiel
Wertung: 86%

Tolle Neuauflage der zeitlosen Rollenspiel-Klassiker aus NES-Zeiten.

Findet Nemo – Das Abenteuer geht weiter

Genre: Jump & Run
Wertung: 65%

Gelungene Fortsetzung zu *Findet Nemo*, ohne großen Anspruch.

Grand Theft Auto Advance

Genre: Action
Wertung: 81%

Technisch enttäuschende, aber spielerisch grandiose Fassung von *GTA.*

Hamtaro Rainbow Rescue

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 78%

Wieder einmal erlebt der kleine Hamster spaßige Abenteuer und löst zahlreiche Rätsel.

LEGO Knights Kingdom

Genre: Action-Adventure
Wertung: 67%

Action-Adventure rund um heldenhafte Ritter im LEGO-Universum.

WAS KOMMT WANN?

JANUAR GAMECUBE

MegaMan X Command Mission	Januar
NFL Street 2	27. Januar
The Legend of Zelda: Four ...	7. Januar

FEBRUAR

Cosmo & Wanda	Februar
Donkey Kong Jungle Beat	4. Februar
Mario Power Tennis	25. Februar
Jimmy Neutron Attack of ...	Februar

MÄRZ

Mario Party 6	18. März
Resident Evil 4	März 2005
Tak 2: Der Stab der Träume	Mitte März
Teenage Mutant Ninja Turtles ...	5. März
TimeSplitters Future Perfect	11. März
Splinter Cell: Chaos Theory	März
Viewtiful Joe 2	März

2005

Advance Wars: Under Fire	2005
Baten Kaitos	Frühjahr
Batman Begins	Sommer
Cocoto – Kart Racer	1. Quartal
Cocoto – Platform Jumper	1. Quartal
Disney's Winnie the Pooh	1. Quartal
Geist	2005
Killer 7	Frühjahr
Nintendo Puzzle Collection	2005
StarCraft Ghost	2005
Star Fox Assault	2005
The Legend of Zelda	2005
World Championship Pool	1. Quartal

JANUAR GBA

Castlevania (NES Classics)	7. Januar
Dr. Mario (NES Classics)	7. Januar
Metroid (NES Classics)	7. Januar
Zelda II (NES Classics)	7. Januar

FEBRUAR

Banjo Pilot	Mitte Februar
Jimmy Neutron Attack of the ...	Februar

MÄRZ

Bionicle	2. März
Kingdom Hearts: Chain of Memories	März
Smashing Drive	1. März
Tak 2: Der Stab der Träume	März

2005

Advance Guardian Heroes	1. Quartal
Disney's Winnie the Pooh ...	1. Quartal
Fairly Odd Parents Shadow ...	2005
Shaman King: Master of Spirits	2005

2005 NINTENDO DS

007-Shooter	EA
Air Assault 2	Summitsoft Corporation
Asphalt GT	Ubisoft
Atari Classics	Atari
Boktai	Konami
Bomberman	Hudson Soft
Bond-Shooter	EA
Caduceus	Atlus USA
Castlevania	Konami
Dragon Booster	Konami
Dragon Quest Monsters ...	Square-Enix
Dynasty Warriors	Koei
Egg Monster Heroes	Square-Enix
Final Fantasy: Crystal ...	Square-Enix
Final Fantasy 3	Square-Enix
Frogger 2005	Konami
GT-D Racing	MTO
Harvest Moon	Marvelous Interactive
Madden NFL 2005	EA
Mario Kart DS	Nintendo
Metroid Prime: Hunters	Nintendo
MegaMan Battle Network	Capcom
Meteos	Bandai
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai
Monster Rancher	Tecmo
Moonlight Fables	Majesco
Nanostray	Majesco
Need For Speed Underground 2	EA
New Mr. Driller	Namco
New Super Mario Bros.	Nintendo
Organizer Plus	Summitsoft Corporation
Pac 'n' Roll	Namco
Pac-Pix	Namco
Pokémon Dash	Nintendo
Pokémon Diamond	Nintendo
Pokémon Pearl	Nintendo
Pro Evolution Soccer Series	Konami
Pro Wrestling	Yuke's
Project Jump Super Stars	Nintendo
Project Rub	SEGA
Ridge Racer DS	Namco
Rally DS	Spike
Rayman	Ubisoft
Robots	Vivendi Universal
Secret of Mana	Square Enix
Snowboard Kids DS	Atlus USA
Sonic DS	SEGA
Spider Man 2	Activision
SpongeBob SquarePants	THQ
Super Princess Peach	Nintendo
Survival Kids	Konami
The URBZ: Sims in the City	EA
Tiger Woods PGA Tour Golf	EA
Ultimate Brain Games	Telegames
Ultimate Card Games	Telegames
Ultimate Pocket Games	Telegames
Vandal Hearts	Konami
Viewtiful Joe	Capcom
Wario Ware Touched!	Nintendo
WINX	Konami
Yoshi's Touch & Go	Nintendo
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Konami

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

Quelle: SATURN

PLATZ/VORMONAT/TITEL			
1	NEU	Need For Speed Underground 2	1
2	NEU	Paper Mario: Legende vom Äonentor	1
3	1	Donkey Konga + Controller	2
4	4	Mario Party 5 (Pl. Choice)	11
5	2	Fifa Football 2005	2
6	NEU	Tales of Symphonia	1
7	7	Wind Waker (Pl. Choice)	12
8	NEU	Metroid Prime 2: Echoes	1
9	NEU	Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	1
10	3	Need For Speed Underground (Pl. Choice)	8

PLATZ/VORMONAT/TITEL			
1	1	Pokémon Fire Red + Wireless Adapter	2
2	NEU	Zelda: The Minish Cap	1
3	2	Pokémon Leaf Green + Wireless Adapter	2
4	3	Fifa Football 2005	4
5	NEU	Tetris Worlds Budget	1

Need for Speed Underground 2 fährt mit Vollgas an die Spitze der Charts. Knapp dahinter Nintendos abgedrehtes Rollenspiel *Paper Mario*. *Samus* steigt nur auf Platz 8 ein. In den GBA-Charts sind *Zelda* und *Tetris* neu dabei.

LESER-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	1	The Legend of Zelda – Wind Waker	21
2	NEU	Paper Mario 2	11
3	9	Super Smash Bros. Melee	20
4	10	Resident Evil Zero	14
5	WE	Star Fox Adventures	11
6	NEU	Need for Speed Underground 2	1
7	NEU	Metroid Prime 2	1
8	NEU	Second Sight	1
9	WE	Mario Party 4	8
10	2	Mario Kart: Double Dash!!	14

Der Rollenspielkracher Paper Mario Die Legende vom Äonentor, NFSU 2, Second Sight und das neue Abenteuer um Samus Aran steigen neu in die Leserchartsein. An der Spitze tut sich nichts und Zelda steht weiter auf 1.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Star Wars Rogue Squadron III
Geniales Action-Epos im *Star Wars*-Universum.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
MegaMan Network Trans ...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

PoP: Warrior Within
Grafisch und spielerisch fantastischer Nachfolger des Prinzen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u .d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

AMERICAN SPORTS

NBA LIVE 2005
Die neue Referenz auf dem Court überzeugt durch tolles Gameplay.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	Electronic Arts	13/04	85%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

GoldenEye: Rogue Agent
Grandioser Ego-Shooter im *Bond*-Universum.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

FIFA Football 2005
Traumhaftes Gebolze mit Lizenz-Overkill.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWood Prod.	01/05	78%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
Spyro A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

Donkey Konga
Traumhafter Trommelspaß mit Bongo-Controller.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen:

Need for Speed Underground
Neben *Need for Speed* gibt es nun weitere Klassiker für unter 30 Euro.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heros	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

F-Zero GX
Weltraum-Racer mit atemberaubender Geschwindigkeit.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning
Erkämpft euch den harten Weg bis an die Spitze der WWE.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

Tales of Symphonia
Traumhaftes Rollenspiel mit toller Optik und grandioser Story.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Der Herr der Ringe: Das Dritte...	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Yu-Gi-Oh! Königreich ...	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

Goblin Commander
Strategiespektakel mit schönem Setting und einfacher Steuerung.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Future Tactics	JoWood Prod.	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

Die absoluten Top-Titel der einzelnen Genres findet ihr hier:

ACTION
Metroid Zero Mission
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: The Minish Cap
Hersteller: Nintendo
Wertung: 93%

ADVENTURE
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
Hersteller: Nintendo
Wertung: 83%

BEAT 'EM UP
Super Street Fighter II Turbo
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 85%

EGO-SHOOTER
Doom II (GBA)
Hersteller: Activision
Wertung: 87%

FUSSBALL
FIFA Football 2005
Hersteller: Electronic Arts
Wertung: 87%

GESCHICKLICHKEIT
Pokémon Pinball: R&S
Hersteller: Nintendo
Wertung: 85%

JUMP & RUN
Super Mario World
Hersteller: Nintendo
Wertung: 92%

MUSIC/ENTERTAINMENT
Pocket Music
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 70%

RENNSPIEL
Top Gear Rally
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ROLLENSPIEL
Golden Sun: Die vergessene Epoche
Hersteller: Nintendo
Wertung: 89%

SIMULATION
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 90%

SPORT (SONSTIGE)
Virtua Tennis
Hersteller: Atari
Wertung: 86%

STRATEGIE
Fire Emblem
Hersteller: Nintendo
Wertung: 91%

TRENDSPORT
Tony Hawk's Underground 2
Hersteller: Activision
Wertung: 92%

WRESTLING
WWF Road to Wrestlemania
Hersteller: THQ
Wertung: 70%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Ist vom DS so begeistert, dass er mehrmals am Tag eine Runde spielt. Außerdem muss er nicht mehr das Büro verlassen, um gegen die Redaktion zu zocken.

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

Wollte einfach nicht die DS-Testmuster rausrücken. Schließlich hat er sich dann überzeugen lassen, auch wenn dafür mittelalterliche Foltermethoden nötig waren.

UDO CRNJAK
26, REDAKTEUR

Ist in diesem Monat untreu geworden und spielt auf dem PC *Half-Life 2*. Augenringe bis zu den Knien und Gebrabbel von City 17 waren besorgniserregend.

HEINRICH LENHARDT
39, USA-KORRESPONDENT

Benutzt seinen Nintendo DS nur als Briefbeschwerer, da er sonst keine Verwendung für ihn hat. Für seine bevorzugten Genres gibt's bislang nur Ankündigungen.

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Hat sich beim Test von *Donkey Kong Jungle Beat* die Hände grün und blau geklatscht. Man hatte fast den Eindruck, es wird jemand verprügelt, so laut war er.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

War nicht von Udos Seite wegzukriegen, als er *Resident Evil 4* gespielt hat. Im Frühjahr holt er sich das Spiel, dann hat Udo auch wieder seine Ruhe. Phu!!

LARS KROMAT
31, LAYOUT

Trinkt Kakao, duftet gut und liebkost den ganzen Tag seinen iPod. Deshalb nun an alle Verantwortlichen: Vielen Dank für die Weihnachtsgeschenke. I frei mi.

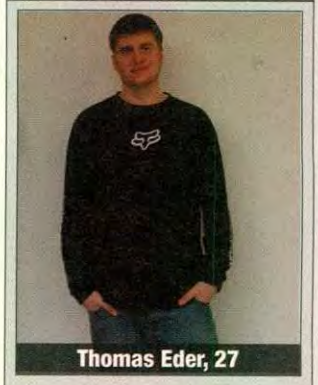
FLORIAN HANNICH
20, LAYOUT

Ist für die letzten Tage in die große Welt der wörtlichen Lebensweisheiten abgetaucht. Paulo Coelho ist echt ein leckerer Happen. Nur die N-ZONE ist besser.

WOJTEK PRUCHNICKI
23, LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

Verschanzte sich während der Festtage mal wieder in seiner Bude, mit seinem DVD-Player als Geisel. Hat zu Silvester aber doch mal aus dem Fenster geguckt.

REDAKTIONSVERHÖR



Thomas Eder, 27

Was soll das denn jetzt? Wer zum Teufel ist das? Den hab ich ja noch nie gesehen!

So etwa könnten eure Reaktionen auf dieses Redaktionsverhör ausfallen. Dabei ist Thomas schon seit fast vier Jahren ein Mitglied unseres Teams und unter anderem für die Komplettlösungen der N-ZONE verantwortlich.

Wieso sieht man dann nie sein Gesicht in der N-ZONE? Ganz einfach, weil wir euch den Anblick ersparen wollen. Kleiner Scherz! Ahh, nicht schon wieder die Schulter, die ist doch schon ganz blau. (Anm: Thomas ist mit dieser Formulierung sichtlich zufrieden!) Es bietet sich nicht an, sein Foto abzubilden, da wir den Platz viel lieber für seine tollen Komplettlösungen verwenden.

Thomas schreibt nicht nur zahlreiche Spielhilfen für verzweifelte Zocker, sondern koordiniert auch den monatlichen Lösungsinhalt für die N-ZONE, PLAYZONE, XBOX-ZONE und das OXM. Das macht ihn in der Redaktion zur Nummer 1, wenn es um Fragen zu Spielen jeglicher Art geht.

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

INFO-CENTER TESTÜBERSICHT

SP… …NATS: SUPER MARIO 64 DS

Super Mario 64 war seinerzeit auf dem Nintendo 64 nicht nur ein exzellentes Jump & Run, sondern wird auch heute noch als Meilenstein der Videospielgeschichte bezeichnet. Zum Start von Nintendos neuer Handheld-Konsole kommt eine portable Version heraus, die in allen Bereichen verbessert und erweitert wurde. Ein Pflicht-Titel für jeden DS-Besitzer.

TEST AB SEITE 12

Hersteller: Nintendo
Termin: 2005 **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	81%	65%	88%

ACTION

KILL SWITCH

Umsetzung des 3rd-Person-Action-Titels aus dem Jahr 2003. Das explosive Gameplay kann durchaus überzeugen, aber *Kill Switch* scheitert an der schwachen Technik, die trotz aller spielerischen Stärken den Spielspaß doch etwas trübt.

Hersteller: Zoo Digital Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	70%	- %	66%

TRON 2.0 KILLER APP

Disney bringt die abgefahrene Cyber-Welt von *Tron* nach fast 20 Jahren auf den Game Boy Advance. Im Inneren eines Computers kämpft ihr aus der Iso-3D-Perspektive und in mehr als 30 Levels gegen einen Virus. Mit speziellen Chips entwickelt ihr euch weiter.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	71%	70%	72%

SPIDER-MAN 2

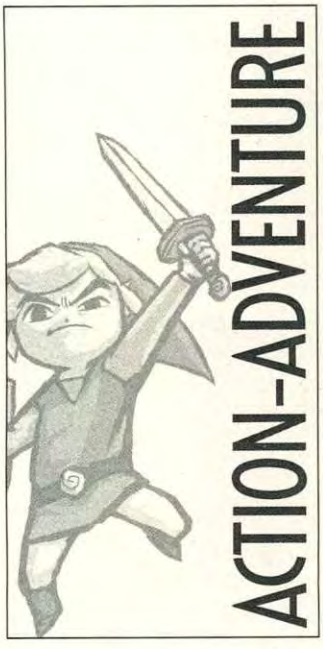
Die flinke Spinne schlägt auch auf dem DS zu. Leider krankt das Spiel am einfallslosen Missionsdesign, überzeugt dennoch mit guter Steuerung. Die tolle Technik zeigt schon jetzt, was der DS draufhat.

TEST AB SEITE 24

Hersteller: Activision
Termin: 2005 **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	80%	- %	68%



ACTION-ADVENTURE

ZELDA: FOUR SWORDS...

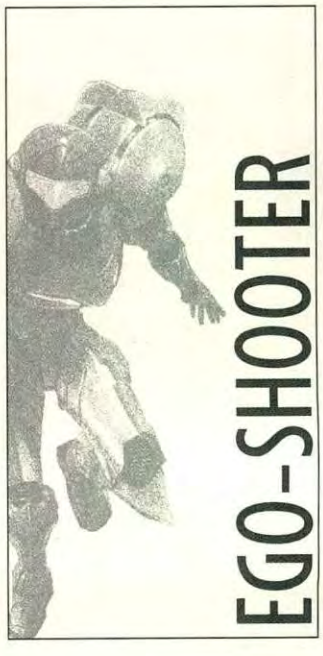
In *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* dürft ihr auf dem GameCube zu viert mit Link auf die Jagd nach unzähligen Schätzen gehen. Kein neues Adventure, aber ein fantastischer und einzigartiger Multiplayer-Spaß.

TEST AB SEITE 50

Hersteller: Nintendo
Termin: 7. Januar **Preis:** Ca. €60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
67%	74%	88%	79%



EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: FINEST...

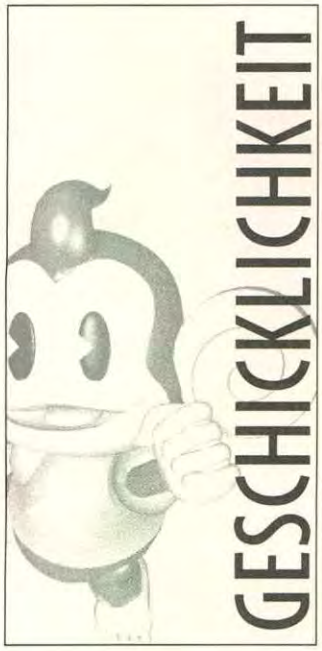
Call of Duty: Finest Hour entführt euch in ein authentisches Weltkriegs-Szenario, das mit sattem Sound und ordentlicher Grafik überzeugt. Minuspunkte gibt es für den geringen Umfang und die kleinen Designfehler.

TEST AB SEITE 54

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. €60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	83%	- %	78%



FEEL THE MAGIC XY/XX

Dieser abgefahrene Titel zeigt, wie man die neuen Hardware-Features spielspaßfördernd einsetzen kann. In witzigen Minispielen versucht man, seiner Traumfrau näher zu kommen, bis man schließlich ihr Herz gewinnt.

TEST AB SEITE 18

Hersteller: Nintendo
Termin: 2005 **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
51%	67%	- %	81%

MR. DRILLER

Ein der bekanntesten Puzzlehelden der Videospielgeschichte findet den Weg auf den DS. Die Rätsel- und Geschicklichkeitspassagen überzeugen zwar, dafür macht das Spiel fast keinen Gebrauch der DS-Features.

TEST AB SEITE 27

Hersteller: Namco
Termin: 2005 **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	64%	60%	60%

PING PALS

Die Chatsoftware des Nintendo DS ist benutzerfreundlich und bietet alles, was man braucht. Aus diesem Grund ist der Nutzen von *Ping Pals* gleich null. Trotz zusätzlicher Features und netter grafischer Aufmachung.

TEST AB SEITE 27

Hersteller: THQ
Termin: 2005 **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
30%	40%	27%	19%

SPONGEBOB ...

... Schwammkopf und seine Freunde im Fotofieber macht euch zum Paparazzo. Mit einer Kamera versucht ihr Bikini Bottom und eure Freunde zu retten. Die gelungene Idee erinnert an *Pokémon Snap*. Leider wird das Spiel auf Dauer etwas eintönig.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULT4	
67%	56 %	- %	64%

SPRUNG

Der zweite Titel, bei dem es heißt, eine Frau zu umgarnen, ist völlig misslungen. Man klickt sich die ganze Zeit durch dümmliche und vollkommen langweilige Konversationen, nur um am Ende seine Traumfrau zu finden.

TEST AB SEITE 27

Hersteller: Nintendo
Termin: 2005 **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	60%	- %	36%

TOUCH MADE IN WARIO

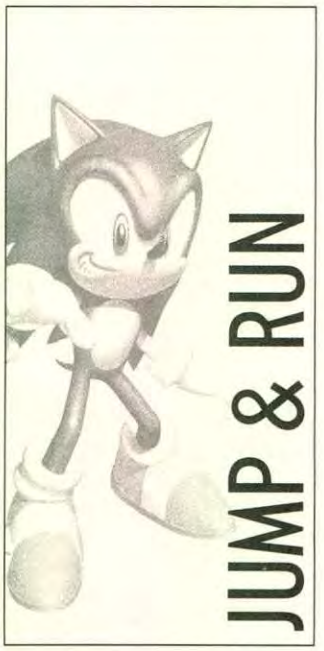
Wario unterhält auch auf dem DS mit massig abgefahrenen Minispielen. Das motivierende Gameplay unterstützt außerdem sehr gut den Touchscreen und das eingebaute Mikrofon des neuen Handhelds.

TEST AB SEITE 16

Hersteller: Nintendo
Termin: 2005 **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	55%	- %	87%



DIE UNGLAUBLICHEN

Was machen Superhelden, wenn sie nach langem Ruhestand plötzlich wieder gebraucht werden? In diesem Mix aus Jump & Run und Beat 'em Up erfahrt ihr es. Diese Abwechslung zusammen mit der hübschen Grafik sorgt für spaßige Action auf dem GBA.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	68%	- %	70%

DONKEY KONG JUNGLE ...

Affen haben ein schönes Leben, solange sie bei Nintendo unter Vertrag sind. In *Donkey Kong Jungle Beat* erleben Spieler ein Jump & Run der ganz besonderen und rhythmischen Art. Bongos vorausgesetzt.

TEST AB SEITE 68

Hersteller: Nintendo
Termin: 4. Februar **Preis:** Ca. €60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	84%	- %	88%

LILO & STITCH 2

Das Monster Stitch sorgt dieses Mal nicht für Unruhe, sondern fängt die wild gewordenen Verwandtschaft wieder ein. Tolle Animationen und abwechslungsreiches Gameplay werden nicht nur Disney-Fans begeistern.

TEST AB SEITE 63

Hersteller: Buena Vista Interactive
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	73%	- %	70%

SPONGEBOB ...

... Schwammkopf – Der Film entpuppt sich als ein extrem abgefahrenes Jump & Run mit abgedrehtem Humor und abwechslungsreichen Aufgaben. Die kunterbunte Welt von Bikini Bottom sieht zudem echt gut aus.

TEST AB SEITE 59

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. €50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	71%	- %	79%

ASPAHLT URBAN GT

Technisch brilliantes Rennspiel, das auf dem DS die Muskeln spielen lässt. Einige Designfehler trüben allerdings das rundum positive Erscheinungsbild. Trotzdem ein gutes Rennspiel, um sich die Zeit auf Reisen zu vertreiben.

TEST AB SEITE 22

Hersteller: Ubisoft
Termin: 2005 **Preis:** -

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	72%	75%	72%

POKÉMON DASH

In der Kindheit lag die Schnitzeljagd schwer im Trend. Pikachu und Co. haben diese spaßige Rennen wiederentdeckt und liefern sich auf dem DS spannende Gefechte. Leider drücken häufige Misserfolge die Wertung.

TEST AB SEITE 26

Hersteller: Nintendo
Termin: 2005 **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	62%	65%	65%

RIDGE RACER DS

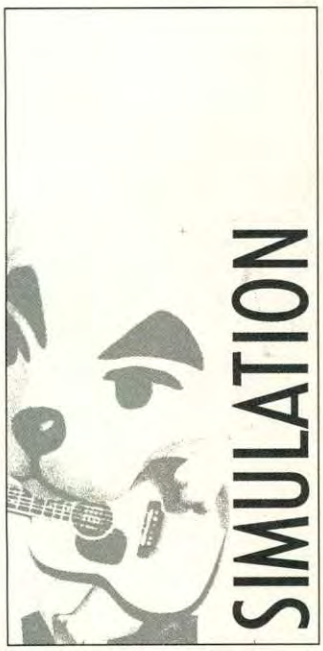
Driften, was die Reifen hergeben, ist beim zweiten realistischen Rennspiel für den DS angesagt. Neben dem Mehrspieler-Modus ist auch die Grafik noch einen Tick besser als bei *Asphalt Urban GT*.

TEST AB SEITE 20

Hersteller: Namco
Termin: 2005 **Preis:** -

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
82%	74%	80%	74%



THE URBZ: SIMS IN ...

... *the City* ist grafisch eine 1:1-Umsetzung der bereits gelungenen GBA-Version. Enttäuschung macht sich breit, wenn man bedenkt, welche Leistung der DS eigentlich zu bieten hat. Spielerisch ansonsten sehr gut.

TEST AB SEITE 26

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 2005 **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
50%	67%	- %	70%

MADDEN NFL 2005

Endlich muss man sich bei der Auswahl der vielen unterschiedlichen Spielzüge nicht mehr durch Menüs klicken. Der Touchscreen ermöglicht eine direkte und wesentlich benutzerfreundlichere Auswahl.

TEST AB SEITE 26

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 2005 **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
62%	60%	71%	74%

NFL STREET 2

Die zweite Runde mit den Hinterhof-Sportlern spielt sich besser als der erste Teil. Dank vieler Spielmodi ist die Langzeitmotivation sehr hoch. Technisch haben die Entwickler ebenfalls noch einen draufgesetzt.

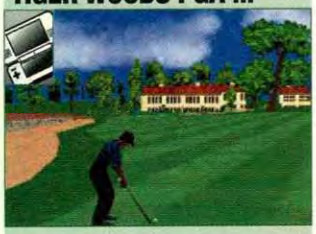
TEST AB SEITE 58

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 2005 **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	82%	81%	82%

TIGER WOODS PGA ...



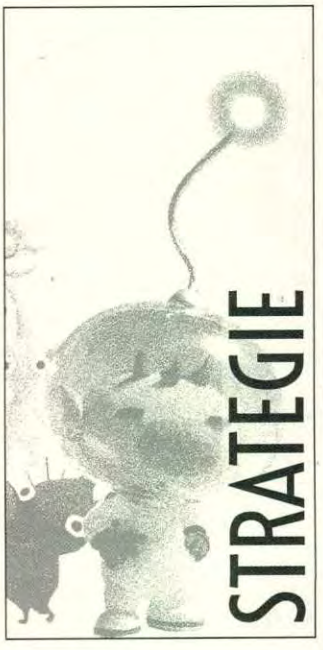
... *Tour 2005* ist Teil der vollen DS-Sport-Packung. *Tiger Woods* ist zwar komplett in 3D, wodurch gute Animationen und Kamerafahrten möglich sind, allerdings ist die Schwung-Physik vollkommen misslungen.

TEST AB SEITE 27

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 2005 **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	20%	58%	58%



DEFENDER OF THE ...

... *Crown* ist ein kurzweiliges Strategiespiel und bietet sich hervorragend für eine GBA-Umsetzung an. Das einfache Gameplay und die aufpolierte Technik sind zwei Gründe für die Kaufempfehlung für diesen Strategie-Hit.

TEST AB SEITE 62

Hersteller: Zoo Digital Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	74%	- %	81%

The Legend of Zelda Four Swords Adventures

Mit Link im praktischen Vierer-Pack erleben endlich auch europäische Zocker-Partylöwen coole Abenteuer.

Als das Zeitalter des Internets noch nicht angebrochen war, fand man sich als Multiplayer-Fan noch mit Freunden im heimischen Wohnzimmer zusammen. Mittlerweile kann man zum Teil mit knapp 30 Leuten zusammen spielen und sieht sie noch nicht mal. Nintendo bleibt der ursprünglichen Variante treu und beliefert GameCube-Besitzer endlich mit der längst überfälligen PAL-Fassung von *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*. Dass gerade diese Serie als Grundlage für ein reines Mehrspieler-Vergnügen benutzt wird, ist etwas merkwürdig, da sämtliche Titel der Reihe eigentlich perfekt auf Solisten zugeschnitten waren. Trotzdem ist die Rechnung aufgegangen – das hat schon unser Import-Test in Ausgabe 06/2004 gezeigt. Nintendo hat einfach eine Hintergrundgeschichte erschaffen, die eine plausible Erklärung für die Existenz von vier Links schafft. Der Wind-Dämon Vaati wurde vor langer Zeit besiegt und verbannt. Dazu waren allerdings der Mut und die Stärke von vier Helden nötig. Mithilfe des Schwertes der Vier, das seinen Besitzer vervierfacht, konnte schließlich der Bösewicht dingfest gemacht werden. Doch wie es der Zufall so will, schafft er es, auszubüxen. Zusätzlich hat er sich auch noch die sieben Maiden geschnappt, die durch ihre magischen Fähigkeiten das Siegel, das Vaati festhielt, wieder instand setzen hätten können. So beginnt eine Jagd nach den holden Jungfern und dem Dämon, um Hyrule wieder zu einem zufriedenen und sicheren Ort zu machen. Da die Kraft des Schwertes der Vier in der Vergangenheit bereits wunderbar im Kampf gegen Vaati funktioniert hat, muss die Klinge dieses Mal auch wieder herhalten. Und somit steuert man vier Helden während dieser Rettungsmission.

GETEILTES LEID IST HALBES LEID

Das Spiel hat nichts mehr mit den Soloabenteuern zu tun und ist bis in kleinste Detail auf die vier Heldenfiguren zugeschnitten. Diese Tatsache ist sowohl in der Einzel- als auch in der Mehrspieler-Variante zu spüren. Falls man die Rettungsaktion alleine beginnt, bewegt man nur einen der vier Links, wobei die anderen drei Helden aufgereiht wie an der Perlenschnur folgen. Per Kurzbefehl – als Steuergerät kann entweder der GameCube-Controller oder der GBA (SP) verwendet werden – können die Vierlinge entweder vier unterschiedliche Formationen annehmen oder

KRISTALLREGEN Diese Klunker sind wichtig für die finale Platzierung.

MASSENSCHLACHT Diese Soldaten erfordern ein koordiniertes Vorgehen.

GEGNERFLUT So viele Gegner wären auf dem GBA nicht möglich.

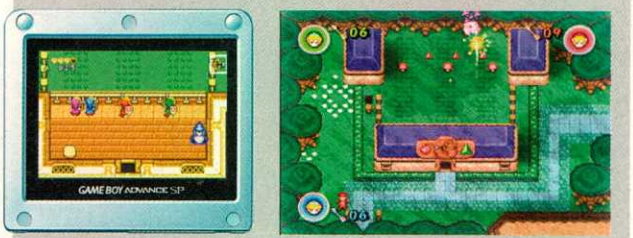
GRAFIKPOWER An manchen Stellen bekommt man GameCube-gerechte Effekte zu Gesicht.

INFO VERBINDUNG FÜRS VIRTUELLE LEBEN

Technisches Duo

Sobald man *Zelda: Four Swords Adventures* mindestens zu zweit spielen möchte, braucht jeder einen GBA (SP). Und das hat auch einen guten Grund.

Zwei-, Drei- oder Vier-Spieler-Modi wurden in der Vergangenheit durch die Teilung des Fernsehbildschirmes ermöglicht. Bei *Zelda: Four Swords Adventures* benutzt jeder Spieler einen GBA (SP) als Steuergerät. Während die Protagonisten auf der Oberwelt in voller Pracht und alle gleichzeitig auf dem TV-Bildschirm zu sehen sind, wechselt das Geschehen auf den Screen des Handhelds, sobald ein Gebäude oder ein Dungeon betreten wird. Dann ist nur noch der jeweils eigene Held zu sehen und man kann sich beispielsweise Schätze unter den Nagel reißen, ohne dass die anderen davon Wind bekommen. An manchen Stellen im Spiel, zum Beispiel in Dörfern mit vielen Häusern oder Minispielen, werden viele, schnell aufeinander folgende Wechsel zwischen TV und GBA (SP) vollzogen, was für etwas Verwirrung sorgt. Ansonsten ist *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* ein absolutes Vorzeigeprodukt für das intensive Zusammenspiel von GameCube und Game Boy Advance (SP).



MINISPIEL Die Positionierung der Links findet auf dem GBA statt.

EXKURS Gefundene Waffen werden angezeigt, Schätze nicht.

einzeln bewegt werden, um diverse Rätsel zu lösen, Schalter zu betätigen oder Felsblöcke zu verschieben. Die Umgebungen und Levelinhalte bleiben dabei stets gleich, egal ob man alleine, zu zweit, zu dritt oder zu viert loszieht. Allerdings besteht die offensichtliche Stärke des Titels im Mehrspieler-Part. Damit ihr *Zelda: Four Swords Adventures* mit mindestens einem Kumpel spielen könnt, müssen alle Teilnehmer auf den GBA (SP) als Controller zurückgreifen. Dies war schon bei *Final Fantasy: Crystal Chronicles* Voraussetzung für diesen Modus, wobei die Spielbarkeit nicht sonderlich ausgereift

FARBENSPIEL Hier ist der Einsatz des richtigen Link wichtig, um den Gegner zu plätten.

FIESE FEUERTEUFEL In den Dungeons lauern viele Gefahren auf den Spieler.

INFO INHALTSÄNDERUNG

Kleine Mogelpackung

Normalerweise schaffen es Umsetzungen für den europäischen Markt in vollem Umfang auf die Datenträger und in die Läden. Nicht so bei *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*.

Die japanische Version des Titels bot neben dem Herzstück „Hyrule Adventures" noch zwei andere Spiel-Modi. Der erste ist „Shadow Battle" und stellt im übertragenen Sinne eine Deathmatch-Variante dar. Dieser Modus hat es auch in die europäische Fassung geschafft und heißt nun „Schattenschlacht". In mehreren Levels heißt es nicht nur kräftig auszuteilen, sondern auch die umgebungsspezifischen Fallen zu seinem eigenen Vorteil zu nutzen. „Navi-Trackers", die zweite Alternative zum Hauptspiel der japanischen Version, ist leider dem Rotstift zum Opfer gefallen. Hierbei handelte es sich um eine simple Punktejagd und das Geschehen fand ausschließlich auf dem Screen des GBA (SP) statt. Auf dem TV war lediglich eine Karte der Umgebung zu sehen.

KEINE RÜCKSICHT Hier überlebt nur der Stärkste und Fieseste.

ROTSTIFT-OPFER Navi-Trackers hat es nicht zu uns geschafft.

wirkte. Beim neuen *Zelda*-Spiel ist das jedoch ganz anders. Hier haben die Entwickler ein System entworfen, das in dieser Form nur durch die Kombination mit dem Handheld spielbar ist.

JEDER FÜR SICH UND DOCH GEMEINSAM

Jeder Spieler steuert seinen Link, der sich durch seine Farbe (Grün, Blau, Rot oder Pink) unmissverständlich von den anderen Links abhebt, auf dem Fernsehbildschirm, solange die Ereignisse auf der Oberwelt stattfinden. Sobald man einen Dungeon oder ein Gebäude betritt, wechselt das Geschehen auf den Bildschirm des Handhelds. Dadurch bleiben die Aktionen des jeweiligen Spielers für die anderen verborgen, sofern sie sich nicht im selben Gebäude oder Dungeon befinden. Auf diese Weise kann jeder auf eigene Faust auf Juwelenjagd gehen. Das hört sich nicht gerade nach Teamwork an – und darum geht es tatsächlich in diesem Fall auch nicht, denn am Ende eines jeden Levelabschnittes erfolgt eine Abrechnung der Klunker und der Spieler mit den meisten Schätzen hat gewonnen. Kleinkriege auf dem Bildschirm sind somit vorprogrammiert, da jeder die anderen Links mit Schwerthieben um einige Juwelen ärmer machen kann. Auf diese Weise werden nicht nur die Konten, sondern auch die Bauchmuskeln der Spieler strapaziert. Es macht einfach unheimlich viel Spaß, kleine Gemeinheiten auszuteilen – und erst recht, wenn man zu viert spielt und alle munter mitmischen. Da werden den anderen Bomben entgegen- und Bumerangs um die Ohren geschleudert oder man wirft einen Mitspieler kurzerhand in eine Schlucht: Die Vielfalt der Hatz auf alles, was nur ansatzweise auf dem Bildschirm funkelt, kennt keine Grenzen. An bestimmten Stellen im Spiel ist allerdings

TRÖDLER Während Spieler 1 den Weg ebnet, trödeln die anderen noch im Haus herum.

ÜBER DEN WOLKEN Hoch zu Ross hat man einen entscheidenden Vorteil.

DAS SCHWACHE GESCHLECHT Diese holden Maiden wurden von dem Wind-Dämon Vaati entführt und wollen gerettet werden.

auch Zusammenarbeit gefragt. Etliche Rätsel oder Schalter verlangen den koordinierten Einsatz der gesamten Truppe. So müssen zum Beispiel alle vier Helden zusammen einen riesigen Felsblock beiseite schieben, um überhaupt weiterzukommen. Manche Tore lassen sich nur öffnen, wenn sich alle Protagonisten auf dem Bildschirm verteilen und gleichzeitig einen Schalter betätigen. Und neben den *Zelda*-typischen Kopfnüssen verlangen auch die Zwischen- und Endgegner nach gemeinschaftlichem Einsatz.

REITAUSFLUG Auf dem GBA (SP) werden Höhlen-Passagen dargestellt, der TV zeigt alles andere.

AUSNAHME-ERSCHEINUNG

Trotz der tollen Umsetzung des Mehrspieler-Modus wird es nicht sehr viele Spieler geben, die sich nur wegen des *Zelda*-Titels einen GBA (SP) und ein Linkkabel kaufen werden. Wer allerdings bereits über das Handheld verfügt, kann mit seinen Kumpels herrlich spaßige und auch fordernde Abenteuer erleben. Technisch präsentiert sich *Zelda: Four Swords Adventures* eher von der schlichten Seite. Sämtliche Umgebungen, Städte, Dörfer, Gegner und Dungeons sind in ihrer Gestaltung sehr eng an *The Legend of Zelda: A Link to the Past* angelehnt. Daraus ergibt sich eine vorherrschende Zweidimensionalität und einzig bildschirmfüllende Explosionen, Wasserbewegungen oder eine stellenweise immense Anzahl an Gegnern verraten, dass es sich um einen GameCube-Titel handelt. Begleitet werden die Mehrspieler-Abenteuer von netten Melodien und Soundeffekten, die auch eher an ein GBA-Spiel erinnern. Man merkt dem Titel deutlich an, dass Nintendo während der Entwicklung den Spielspaß klar in den Vordergrund gerückt hat.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

Mehr Spieler, bitte!

Sowohl die GBA- als auch die GC-Version haben herausragende Qualitäten. Hier seht ihr sie im Vergleich.

FOUR SWORDS ADVENTURES

FEATURES ★★★★☆

System: GameCube
Anzahl der Spieler: 1-4
Story: Kaum Unterschiede zur GBA-Version. Die Story ist jedoch im Spiel eher zweitrangig, das interessante Gameplay tritt absolut in den Vordergrund.
Spiele: „ Hyrule" und der Vs.-Modus „Schattenschlacht"
Steuerung: Sehr simpel. Mit dem GC-Controller oder dem GBA (SP) steuerbar.
Umfang: Das Hauptspiel „Abenteuer Hyrule" besteht aus 8 Levels mit insgesamt 24 Abschnitten.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Zweidimensionalität ist vorherrschend. Lediglich die Effekte und das hohe Gegneraufkommen zeugen von der GC-Rechenpower.
Sound: Jede Menge *Zelda*-Melodien sorgen für gute Stimmung.
Präsentation: Man merkt es dem Game (Menüs und Spiel selbst) an, dass es als reiner Mehrspieler-Titel gedacht ist.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

THE FOUR SWORDS

FEATURES ★★★★½

System: Game Boy Advance (SP)
Anzahl der Spieler: 1-4
Story: Mithilfe des Schwertes der Vier wurde der üble Wind-Dämon Vaati über Jahre hinweg gefangen gehalten. Als er ausbricht, entführt er die Prinzessin Zelda und 6 weitere Maiden.
Spiele: *The Four Swords* sowie der SNES-Klassiker *A Link to the Past*
Steuerung: Sehr simpel gehalten. Man braucht lediglich drei Knöpfe.
Umfang: Mit vier kurzen Abschnitten eigentlich mickrig, diese werden aber bei jedem neuen Spiel neu gestaltet.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: *The Four Swords* hingegen sieht sehr gut aus und reizt den Grafikchip des Game Boy Advance fast komplett aus. Für Handheld-Verhältnisse eine gute Leistung.
Sound: Klassische und überaus gute *Zelda*-Stücke zeigen, was der GBA kann.
Präsentation: Auch auf dem GBA (SP) wird sofort ersichtlich, dass es sich um einen reinen Mehrspieler-Titel handelt.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
Ist ein gemeines Ego-Schwein.

Es macht unwahrscheinlich viel Spaß, zu viert durch die Landschaften von Hyrule zu stapfen, jede Menge Gegner zu beseitigen und Rätsel zu lösen. Die Kleinkriege um die vielen Kristalle sind einfach genial. Im Alleingang ist das Hauptspiel ebenfalls interessant, zumal die Kontrolle der Truppe gut umgesetzt wurde. Die GC-GBA-Connectivity ist in dieser Form auf dem GameCube absolut einzigartig und funktioniert wirklich vorbildlich.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
zofft sich immer mit Udo.

The Legend of Zelda: The Four Swords Adventures ist ein absolut genialer Mehrspieler-Spaß. Wer einen Game Boy Advance und einen GameCube sein Eigen nennt, sollte unbedingt über den Kauf dieses Spiels nachdenken. Kein anderer Titel verbindet das typische *Zelda*-Feeling mit genialer Multiplayer-Action. Cool ist vor allem, dass man oft auch zusammenarbeiten muss, um weiterzukommen.

TEST

ZELDA: FOUR SWORDS ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **7. Januar**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ **Genialer Mehrspieler-Part**
⊕ **Tolle Spielbarkeit**
⊕ **Vorbildliche GC-GBA-Verbindung**
⊖ **GBA-Zwang im Mehrspieler-Modus**

CONTROLLER CHECK STANDARD

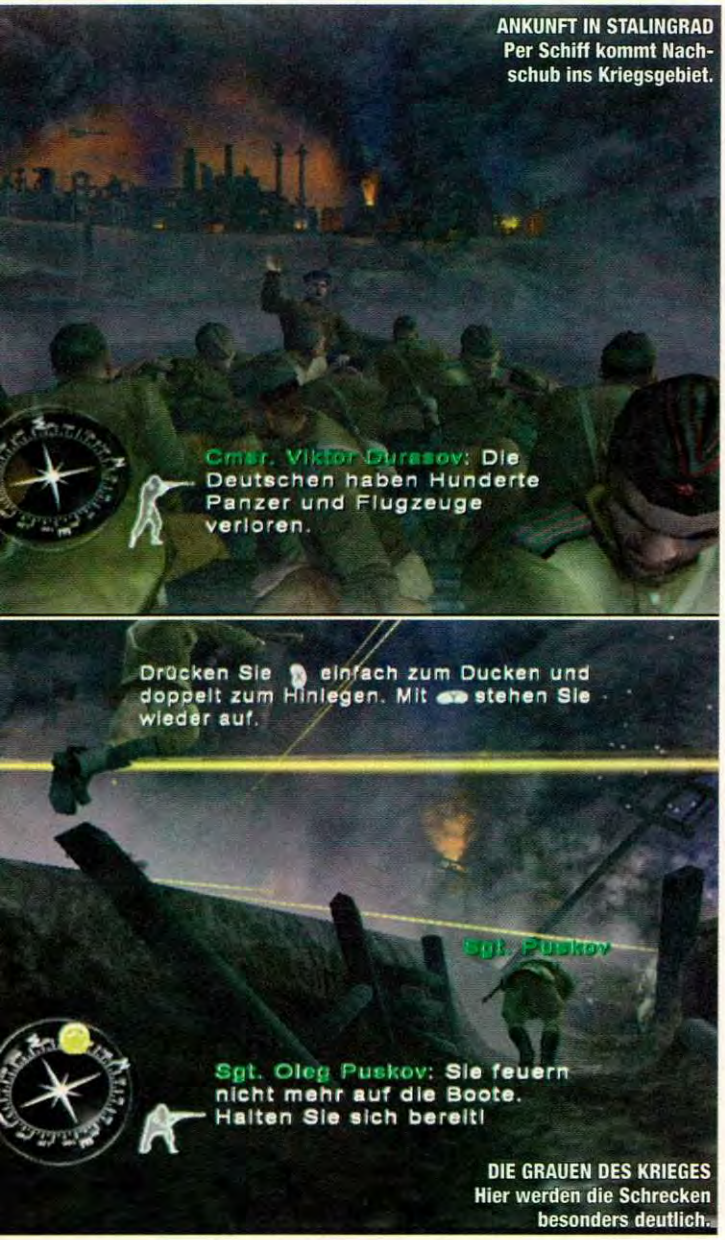
„Die übersichtliche Padbelegung und die intuitive Steuerung lassen keine Wünsche offen."

STEUERUNG 90%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
67%	74%	**88%**	79%

„Trotz des GBA-Zwanges ein tolles Zelda-Abenteuer. **Der geniale Mehrspieler-Modus rockt!"**



ANKUNFT IN STALINGRAD Per Schiff kommt Nachschub ins Kriegsgebiet.

DIE GRAUEN DES KRIEGES Hier werden die Schrecken besonders deutlich.

INFO STAMMBAUM

Die Eltern des Konsolensprösslings

Auf dem PC bereiten die *Call of Duty*-Teile den Spielern schon lange kurzweiliges Shooter-Vergnügen. Hier ein kurzer Überblick der beiden PC-Vorgänger.

Außer dem Titelnamen haben *Call of Duty* und seine Erweiterung *Call of Duty: United Offensive* für den PC natürlich noch mehr Ähnlichkeiten mit den Konsolenablegern. Zum Beispiel wurde der Einsatz von geskripteten Ereignissen schon im Urvater von *Finest Hour* eingesetzt. Dieses Konzept trug und trägt viel zur Atmosphäre des Titels bei. Allerdings bietet die PC-Version (*PC Games*-Wertung: 86 % und 83 % für die Erweiterung) hilfreiche Features wie Quicksaves und Checkpoints. Die Konsolenvariante trumpft mit vollkommen neu designten Missionen auf und zeigt dem Spieler eine neue Facette des *CoD*-Universums. Wem die Konsolenvariante zusagt, der sollte sich die PC-Versionen auf jeden Fall ansehen!

CALL OF DUTY Vor dem Reichstag gehen die Alliierten in Stellung.

UNITED OFFENSIVE In der Erweiterung geht's auch durch den Winter.

Nachdem PC-Spieler schon seit einiger Zeit mit Kriegs-Shootern überhäuft werden, hat der Erfolg von EAs *Medal of Honor*-Reihe nun eine ähnliche Welle auf den Konsolen losgetreten. Diese Titel punkten vor allem hinsichtlich Atmosphäre und Authentizität, gerade auf Sonys PlayStation 2 ist die Auswahl an Kriegs-Shootern mittlerweile groß. Auf dem GameCube haben es bisher nur die besagten *Medal of Honor*-Titel zu entsprechender Aufmerksamkeit gebracht. Grund genug, den vielversprechenden Ego-Shooter *Call of Duty* von Activision genauer unter die Lupe zu nehmen.

VOM PC ZUM CUBE

Die auf dem PC schon zwei Teile umfassende *Call of Duty*-Reihe wurde für den GameCube nicht öde konvertiert, sondern man gönnte PlayStation 2, Xbox und GameCube einen komplett neu konzipierten Teil, um den Anforderungen der Konsolen und deren Spielern gerecht zu werden. Der Spieler steht auch hier nicht aufseiten der Nazis, er muss sich im Kampf gegen die Kriegsinitiatoren bewähren. Wie bei *Call of Duty* üblich, kämpft man im Laufe des Spiels an drei verschiedenen Fronten.

GESCHICHTE ERLEBEN

Den Anfang macht die russische Front im Jahr 1942. Gerade als sich die Deutschen bis Stalingrad vorgekämpft haben, sitzen sie in der Falle. Immer mehr russische Truppen kommen dort an, um der deutschen Armee die Stirn zu bieten und sie zurückzudrängen. Der Spieler beginnt als einer dieser russischen Soldaten und wechselt später in die Rolle einer russischen Scharfschützin und anschließend in die eines russischen Panzerfahrers. Dementsprechend wandeln sich die Aufgaben, die er zu bewältigen hat. In Russland gilt es, deutlich mehr zu tun, als nur sicher von Punkt A nach Punkt B zu kommen. Das Einnehmen eines feindlichen Stützpunktes gehört noch zu den eher einfachen Missionszielen, da man sich so langsam und allmählich vorarbeiten kann. Ein Gebäude vor Eindringlingen zu schützen ist dagegen schon wesentlich schwieriger, wenn die Gegner mit unterschiedlichen Waffen an unterschiedlichen Orten in größerer Anzahl aufkreuzen.

VON RUSSLAND ÜBER AFRIKA NACH AACHEN

Doch damit ist erst ein Teil der Missionen in *Call of Duty* erfüllt. Die nächste Aufgabe muss der Spieler in der Haut des Kämpfers einer britischen Spezialeinheit in Afrika erfüllen. Nachdem der Wüstenfuchs Rommel nach Tunesien zurückgedrängt werden konnte, gilt es nun, wichtige Stützpunkte einzunehmen und per Jeep den deutschen Nachschub in die Schranken zu weisen. Schließlich erhält man 1944 als amerikanischer Soldat die Order, die Deutschen in ihr Territorium hinter den Rhein zu drängen und zuerst per pedes und dann per Panzer Aachen einzunehmen. Positiv überraschte uns, dass dieses Mal auf die Umsetzung des D-Days verzichtet wurde, denn

DER AUFSTIEG Auf diesem Berg müssen drei MGs ausgeschaltet werden.

DAS ZIEL Der MG-Schütze hat auch noch einen Bodyguard.

das bieten ja bereits viele andere Spiele.

NUR IM TEAM IST MAN STARK

Hilfreich bei all diesen Missionen ist, dass man nie alleine kämpft, sondern immer mit der eigenen Truppe unterwegs ist. Mindestens ein weiterer Soldat begleitet den Spieler auf dem Weg zum nächsten wichtigen Punkt. Trotzdem erweist sich der Spielaufbau als frustig: Der Spieler kämpft sich durch teilweise relativ große Levels, die aber keine Rücksetzpunkte besitzen. Gespeichert wird automatisch am Ende eines absolvierten Abschnitts. Wer kurz vor dem Ziel ins Gras beißt, muss leider wieder am Beginn des Levels starten. Da ist der Frust vorprogrammiert. Obwohl man seinen Mitgliedern auch Befehle geben kann, bleibt *Call of Duty: Finest Hour* ein reinrassiger Ego-Shooter, der auf Teamtaktik-Anleihen à la *Ghost Recon* verzichtet.

IRGENDWIE NICHTS BESONDERES

Besonders erfreulich ist, dass der Titel technisch durchaus ordentlich gemacht ist. Grafisch passt er sich gut in die triste Frontatmosphäre ein, allerdings wirkt er aufgrund wenig abwechslungreicher Texturen etwas hausbacken. Einige Explosionen sind hingegen gut in Szene gesetzt, auch wenn diese ab und zu von unschönen Slowdowns begleitet werden. Vor allem der Sound macht mit einer ordentlichen Pro-Logic-II-fähigen Anlage richtig Spaß. Der Einsatz geskripteter Ereignisse (erzählte Einführung, filmisch umgesetzter Leveleinstieg) soll den Spieler zudem noch weiter in das Spiel eintauchen lassen. Kleiner Wermutstropfen: In der deutschen Fassung klingt der aufgesetzte russische Akzent eher nervig als authentisch. Ein Grund, weshalb beim Spielen einfach nicht so richtige Frontatmosphäre aufkommen will. Zum großen Teil liegt das aber auch am Gameplay, das dem Spieler so manches Mal das Leben unnötig schwer macht. Neben der angesprochenen Checkpoint-Problematik stört vor allem die Tatsache, dass die Durchschlagskraft der Waffen höchst unterschiedlicher Natur ist. So bleibt ein mit dem Scharfschützengewehr auf 300 Meter Entfernung zielgenau beschossener Soldat sofort liegen, ein anderer von dem Spieler mit einer PPSh41 unter Dauerbeschuss gesetzter Soldat leistet hingegen heftigste Gegenwehr, auch wenn er kaum weiter als 20 Meter entfernt ist. Schade ist ebenso, dass das GameCube-Pad die Steuerung unnötig erschwert, gerade wenn man im Panzer des Öfteren zwischen Z und R wechseln muss. Leider fehlen dem Titel zudem echte Aha-Erlebnisse. Gerade Viel-

SCHARFSCHÜTZENMISSION Hier dürfen keine Feinde in das Gebäude eindringen.

ZWISCHENSEQUENZ Mit Fotos wird die persönliche Geschichte des Charakters erzählt.

ALLE HELFEN MIT Die Mitglieder des Trupps stehen helfend zur Seite.

In der externen Ansicht zum Zielen gedrückt halten.

AUCH NICHT UNVERWUNDBAR Trotz des mächtigen Gefährts sollte man Schüssen ausweichen.

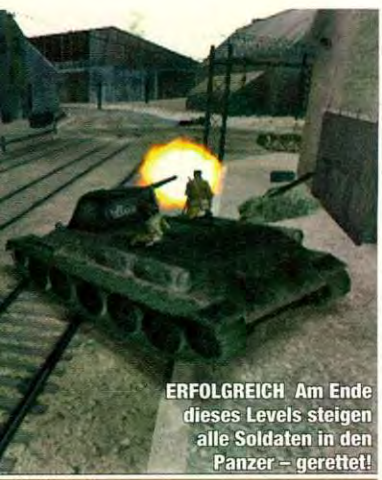
KEIN SELTENES BILD Sehr oft muss der Spieler in einem Raum alle Gegner ausschalten.

spieler und Shooter-Fans werden das Gefühl nicht los, alles schon einmal in anderen Spielen gesehen zu haben.

SPIELEN OHNE NETZ

Während Microsoft- und Sony-User zumindest noch online gegen andere Mitstreiter zu Felde ziehen können, gucken Cube-Fans wie immer allein in die Röhre. Die Solo-Kampagne ist für Shooter-Fans in unter zehn Stunden geknackt, weniger Geübte benötigen vielleicht auch 15 Stunden. Der Wiederspielwert wird trotz des authentischen Waffenarsenals und freispielbarer Extras aufgrund fehlender Besonderheiten gegen null gehen.

ALEXANDER FUNKE



ERFOLGREICH Am Ende dieses Levels steigen alle Soldaten in den Panzer – gerettet!

ERWISCHT In dunklen Räumen verstecken sich häufig böse Gegner.

DETAIL-CHECK CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Linear oder dreigeteilt?

Bei EAs *Medal of Honor: Frontline* schlüpft der Spieler in die Rolle von Jimmy Patterson, den er durch das ganze Spiel begleitet. Bei Activisions Shooter stehen ihm drei unterschiedliche Nationen und sechs unterschiedliche Charaktere zur Verfügung.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

UMFANG ★★★½★

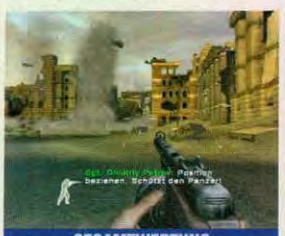
Levels: Drei aneinander gereihte Szenarien, die noch einmal in unterschiedlich große Abschnitte unterteilt sind.
Ca.-Spielzeit: Etwa 10 Stunden
Fahrzeuge: Panzer, Jeep
Multiplayer: Leider Fehlanzeige, nur Xbox und PS2 bieten Online-Multiplayer-Modi.

GAMEPLAY ★★★★★

Atmosphäre: So richtig schafft es *CoD* nicht, den Spieler in das Geschehen zu einzubeziehen. Die leicht nervige deutsche Fassung trägt leider auch nicht fördernd bei.
Spielbarkeit: Fehler im Checkpoint-management und im Waffenhandling sorgen häufig für Frust.
Abwechslung: Durch Gräben kriechen, mit Panzer und Jeep durch die Fronten brechen, Stellungen einnehmen oder verteidigen. Als Soldat hat man einiges zu tun.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Solide Grafik, die bei hübschen Effekten wie Explosionen leider ein wenig in die Knie geht. Insgesamt nicht berauschend.
Sound: Gute Musik und sehr gute Soundeffekte zeigen *CoD* von der besten Seite. Hier macht sich Pro Logic II durchaus bezahlt.
Präsentation: Die Zwischensequenzen bestehen aus Standbildern mit gesprochenem Monolog. Klassische Filmsequenzen gibt es hier nicht.



GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

UMFANG ★★★★★

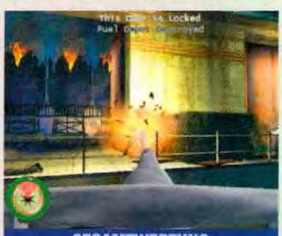
Levels: Insgesamt 15 äußerst abwechslungsreiche Missionen, die wiederum in drei Abschnitte aufgeteilt sind.
Ca.-Spielzeit: Minimum 15 Stunden
Fahrzeuge: Ja, aber nicht fahrbar
Multiplayer: Bis zu vier Spieler können im Teamkampf oder im Deathmatch kämpfen.

GAMEPLAY ★★★★★

Atmosphäre: Man ist nach kurzer Zeit von der dichten Atmosphäre gefangen. Viele kleine Details, der krachende Sound und die Erzählweise lassen den Spieler nicht mehr los.
Spielbarkeit: Bei *Frontline* haben die Mitarbeiter von EA nichts anbrennen lassen.
Abwechslung: Echter Trumpf des EA-Titels. Obwohl der Fahrzeugeinsatz fehlt, werden kriegstypische Missionen wie in *CoD* durch Infiltrierungsmissionen u. Ä. angereichert.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Leichte Ruckeleinlagen trüben das grafische Gesamtbild. Zwar nicht mehr auf der Höhe der Zeit, dennoch atmosphärisch.
Sound: Noch immer einer der Referenztitel im Soundbereich auf dem GameCube. Realistische Effekte bereichern die Atmosphäre.
Präsentation: Kleine Filmsequenzen führen vor jedem Level in die Geschichte ein. Extrem professionell und grandios inszeniert.



GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak will nicht mehr Panzer fahren.

Technisch macht *Call of Duty: Finest Hour* auf dem Cube eine ordentliche Figur, satter Sound und ansehnliche Grafik machen durchaus was her. Leider hinkt die gesamte Atmosphäre der technischen Aufbereitung etwas hinterher, was den kleinen Schnitzern im Gameplay zuzuschreiben ist. Ständig bangt man, vor dem nächsten Exitus auch wirklich noch den nächsten Checkpoint zu erreichen. Denn wer das nicht schafft, wacht unter Umständen am Beginn des Levels wieder auf – da ist Frust vorprogrammiert. Ein bisschen mehr Feinschliff an einigen Stellen und der Steuerung und der Hitstempel wäre in greifbarer Nähe gewesen. So bleibt es ein solider Kriegs-Shooter. Wer noch immer nicht genug vom Zweiten Weltkrieg hat, kann sich den Titel ansehen, alle anderen greifen wohl eher zu *Medal of Honor: Frontline*.

TEST

COD: FINEST HOUR

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Spark
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic II

Internet: **www.activision.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 18
Termin: Erhältlich	Preis: ca. € 60,-

- ⊕ Authentisches Waffenarsenal
- ⊕ Drei verschiedene Settings
- ⊖ Keine Checkpoints
- ⊖ Verbesserungswürdige Steuerung

CONTROLLER CHECK STANDARD

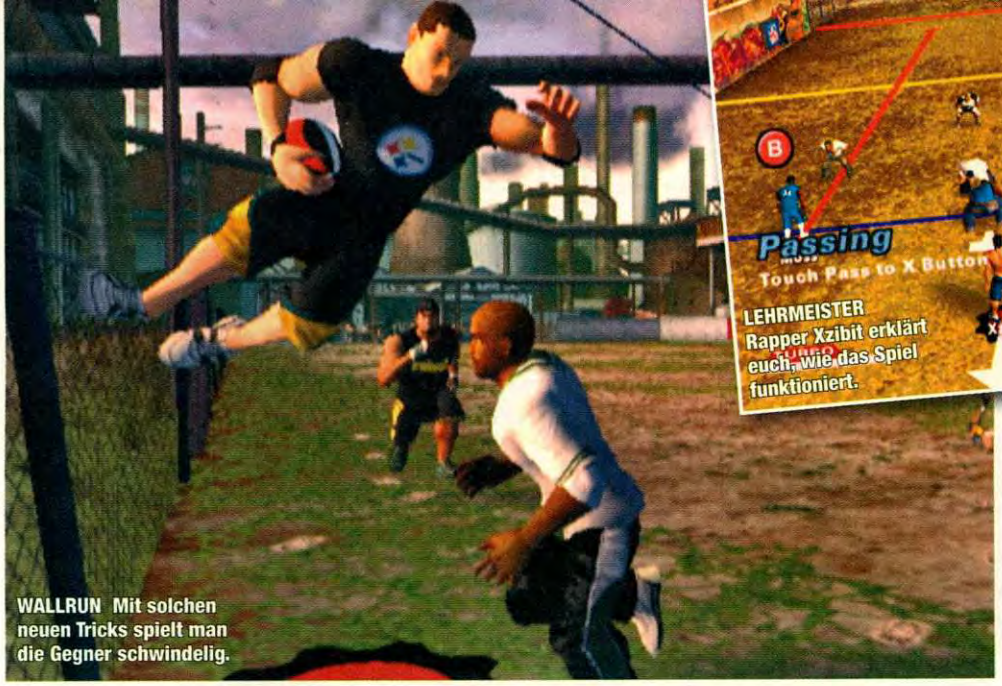
„Gute Standard-Dual-Analog-Steuerung, die bei anderen Titeln auch schon ordentlich funktioniert hat."

STEUERUNG 72%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	83%	–%	78%

„Guter Ego-Shooter mit WWII-Thematik. **Kleine Designschnitzer** trüben den guten Eindruck."



LEHRMEISTER Rapper Xzibit erklärt euch, wie das Spiel funktioniert.

WALLRUN Mit solchen neuen Tricks spielt man die Gegner schwindelig.

NFL Street 2

Keine Regeln, keine Strategie – **nur raue Football-Action.**

American Football kann man getrost als eine der komplexesten Sportarten bezeichnen. Gelegenheitsguckern ist das Regelwerk aber ziemlich egal, nur die harten Spielzüge sind für sie von Interesse. Für diese Zielgruppe ist *NFL Street* wie geschaffen; die Komplexität und der Realismus eines *Madden* oder *ESPN NFL Football* fehlen hier nämlich gänzlich. Dafür geht es in den Partien, die fernab großer Stadien in Hinterhöfen oder auf verlassenen Baustellen ausgetragen werden, noch schneller und härter zur Sache. Gegenüber dem Vorgänger hat man in den urbanen Umgebungen sogar die Möglichkeit, neue Wall-Moves auszuführen. Das sind Spielzüge, bei denen ihr der gegnerischen Defense ausweicht, indem ihr an einer Mauer entlangspurtet oder euch von einem Zaun abstoßt, um einen zu weiten Pass doch noch zu erreichen. Dafür geschehen Fumbles und Interceptions nicht mehr ganz so häufig wie noch im Vorgänger. Den Entwicklern ist es beim zweiten Versuch besser gelungen, eine ausgewogene Balance in die actionreichen Matches zu bringen.

PIMP MY FOOTBALL

Auch für höhere Langzeitmotivation ist diesmal gesorgt. Neben der Möglichkeit, eine schnelle Partie zu wagen und sich durch einen umfangreichen Karriere-Modus zu kämpfen, stehen noch sechs Minigames sowie zwei Spielmodi, in denen ihr die großen NFL-Stars herausfordern dürft, zur Verfügung. In allen Spielvarianten lassen sich zudem noch weitere Locations und Teams freispielen. Unter der großen Auswahl an Spielern findet sich neben Stars aus der NFL auch ein bekannter Rapper wieder: Der coole Xzibit ist nicht nur als Spielfigur auf dem Feld unterwegs und steuert einen Song zum Soundtrack bei, sondern führt euch auch durch die hilfreichen Tutorials, die den Einstieg immens erleichtern.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
... pimpt mit Xzibit.

Das zweite *NFL Street* macht einen ausgewogeneren Eindruck als der Vorgänger und bietet dank vieler Spielmodi sowie freispielbarer Arenen und Teams auch eine ordentliche Langzeitmotivation. Leider geht es bei all der Action oft auch etwas chaotisch zu und in der Hitze des Gefechts wollen spektakuläre Tricks nicht immer so klappen, wie man sich das vorstellt. Für den Hit reicht es deswegen nicht ganz. Extrem spaßige und obendrein weitaus unkompliziertere Matches als bei den großen Football-Simulationen bekommt ihr aber allemal geboten.

TEST

NFL STREET 2

Genre:	Funsport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	24 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **27. Januar**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ **Xzibit verleiht dem Spiel Charme.**
⊕ **Neue Spielmodi und Moves**
⊖ **Teilweise etwas chaotisch**
⊖ **Football-Fans sind unterfordert.**

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Umfangreiche Tastenbelegung, in die man sich aber schnell hineinfindet."

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

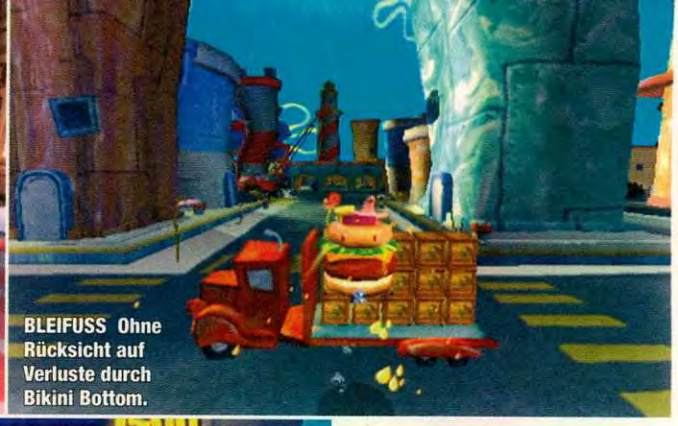
GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	81%	82%	**82%**

„Mehr Umfang, mehr Langzeitmotivation, aber auch mehr Chaos. **Für Funsportler** empfehlenswert."

ENDSPURT Auf hartem Beton schmerzt so ein Manöver noch mehr.

PASSEN In düsteren Hinterhöfen könnt ihr euch mit den Minigames die Zeit vertreiben.

DURCHDREHEN Mit dem Radschlag-Move fegt ihr durch die Level.


BLEIFUSS Ohne Rücksicht auf Verluste durch Bikini Bottom.

NÜTZLICH In Minispielen winken Goofy-Goober-Münzen.

Der Film

SpongeBob Schwammkopf

Der coole Schwamm räumt unter Wasser richtig auf.

Nicht nur im Fernsehen, auch als Computerspiel hat SpongeBob viele Freunde gefunden. Passend zum ersten SpongeBob-Kinofilm geht in Bikini Bottom mal wieder richtig die Post ab. König Neptun wurde seine Krone geklaut und dieser verdächtigt nun SpongeBobs Boss Mr. Krabs. Keine Frage, dass der kleine Schwamm mit seinem Freund Patrick loszieht, um seinem Chef das Leben zu retten, die Krone zu beschaffen und Plan Z des fiesen Plankton zu durchkreuzen. In bester Jump&Run-Manier hüpft ihr mit Patrick oder SpongeBob durch knallbunte Levels, die jeder Neonreklame Konkurrenz machen könnten.

Ihr bekämpft maritime Bösewichter, betätigt Schalter und sammelt dabei fleißig Goofy-Goober-Münzen. Habt ihr genügend davon gesammelt, bekommen eure Helden zusätzliche Fähigkeiten wie SpongeBobs Seifenblasensprung oder einen Rad-Schlag-Move, mit dem Patrick seine Gegner überrollt. Kleinere Rätsel und abgedrehte Rennspiel-Einlagen, in denen ihr mit einem Krabbenburger (mit Käse) durch Bikini Bottom rast, bringen viel Abwechslung. Zwischen den Levels treiben witzige Cartoon-Sequenzen die Story voran. THQ hat diesmal besonders viel Wert auf eine humorvolle Umsetzung gelegt. Wenn sich etwa SpongeBob und Patrick an Eiscreme überfressen und davon einen Schwips bekommen, bleibt kein Auge trocken. Aber auch technisch kann SpongeBobs neuestes Abenteuer begeistern. Die Welt von Bikini Bottom wurde klasse eingefangen, während die Musik doch eher das jüngere Publikum anspricht. Leichte Kameraprobleme trüben den witzigen und abwechslungsreichen Jump&Run-Spaß minimal. Nicht nur SpongeBob-Fans sollten sich den Titel einmal näher ansehen.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
steht auf Krabbenburger.

Ich hatte meine Bedenken, das gebe ich gerne zu. Aber was uns THQ da serviert, spielt sich richtig klasse. Die skurrilen Charaktere stolpern von einer kuriosen Situation in die nächste und der Spieler hat eine Menge zu lachen. Aber auch gameplaytechnisch kann das abwechslungsreiche Jump & Run durchaus überzeugen. Technisch hätte man sicher noch mehr herausholen können und die Kameraprobleme geben kleine Abzüge. Trotzdem ein toller Spaß, nicht nur für die jüngere Zocker-Generation.

TEST
SPONGEBOB ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Heavy Iron Studios
Speichern:	9 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50**

- ⊕ Viel Witz und Humor
- ⊕ Abwechslungsreiche Levels
- ⊕ Tolle Zwischensequenzen
- ⊖ Leichte Kameraprobleme

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Gute Steuerung, die jederzeit die volle Kontrolle über Patrick und Spongebob ermöglicht."

STEUERUNG 83%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	71%	–%	79%

„Humorvolles Jump&Run-Abenteuer mit abwechslungsreichem Gameplay und witzigen Helden"

Defender of the Crown

Von kriegslüsternen Rittern, Katapulten, Turnieren, Robin Hood und schönen Burgfräulein

Vor zwei Jahren in den USA erschienen, schafft es dieser Klassiker aus Amiga- und Atari-Zeiten nun auch nach Deutschland. Ihr schlüpft in die Rolle eines furchtlosen Ritters und kämpft im England des Mittelalters gegen die Normannen und für Recht und Ordnung. Zu Beginn wählt ihr einen von drei Recken aus, die unterschiedliche Stärken und Schwächen haben, und plant von eurer Burg ausgehend die nächsten Züge eurer Armee über die Landkarte. Dort seht ihr die umliegenden Ländereien, Burgen und gegnerischen Ritter. Für jedes Land und jede Burg, die euch gehört, bekommt ihr am Ende jeder Runde Goldstücke, die ihr in Soldaten, Ritter, Katapulte oder Burgen investieren könnt. Mit eurer Armee zieht ihr durch das Land und erobert weitere Territorien. Falls diese schon von gegnerischen Rittern besetzt sind, gibt's natürlich Zoff. Der Kampf beschränkt sich aber lediglich auf die Auswahl der Angriffstaktik und einen statischen Bildschirm, direkt eingreifen könnt ihr nicht. Kommt ihr an eine Burg, könnt ihr zuerst durch eine Belagerung mit Katapulten den Gegner mürbe machen, um ihn dann anschließend vernichtend zu schlagen. In Ritterturnieren kämpft ihr um Ruhm und Ländereien, befreit ein Burgfräulein aus der Gefangenschaft oder trefft euch im Wald mit Robin Hood. Das Spielprinzip beschränkt sich eigentlich auf die simple Eroberung von Ländereien, wird aber durch Turniere und Sonderaufgaben klasse aufgelockert und macht unglaublich viel Spaß. Noch eine Burg, noch ein Turnier, noch mehr Gold, bis euch das gesamte Land gehört – einfach herrlich! Freunde kurzweiliger Strategiespiele und alle Retrofans schlagen zu.

SASCHA DOWIDAT

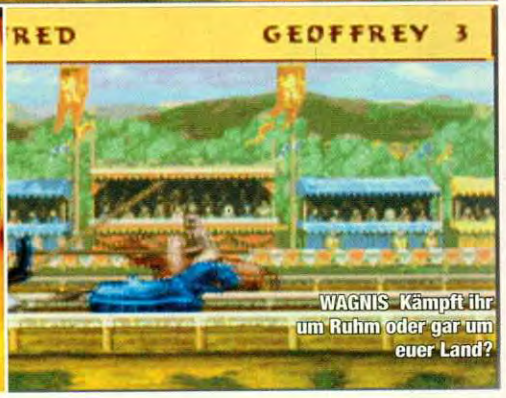
MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat ist jetzt Großgrundbesitzer.

Super, endlich kann ich diesen Klassiker auch unterwegs spielen. Ich habe damals schon Stunden vor dem Amiga zugebracht und heute fesselt der Titel noch genauso wie vor über zehn Jahren. Die Entwickler haben sich eng an das Original gehalten. Die Grafik und der Sound wurden allerdings gehörig aufpoliert, während beim Gameplay nahezu alles beim Alten geblieben ist. Sicherlich ist *Defender of the Crown* nicht so komplex wie moderne Strategiespiele, aber für unterwegs genau das Richtige. Ein kleiner Hinweis für Freunde der alten Fassung: Entschied sich der Sieg früher schon in den ersten fünf Runden, so habt ihr diesmal auch später noch ganz gute Karten.

AUSRÄUCHERN Eine Burg einzunehmen, ist nicht einfach.

ÜBERSICHT Auf dieser Karte bewegt ihr eure Armee.



WAGNIS Kämpft ihr um Ruhm oder gar um euer Land?

TEST

DEFENDER OF THE CROWN

Genre:	Strategie
Hersteller:	Zoo Digital Publishing
Entwickler:	Cinemaware
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.ffpublishing.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 30,-**

- ⊕ Auferstehung eines Klassikers
- ⊕ Einfaches und tolles Spielprinzip
- ⊕ Verbesserte Technik
- ⊖ Nicht sehr umfangreich

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Einfache Steuerung, die selbst die früher schwierigen Turniere zur Freude werden lässt"

STEUERUNG 77%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	74%	–%	81%

„Gelungene Neuauflage eines Klassikers – kurzweilig, spannend und unterhaltsam."

WILDSAU Stitch ballert um sich, was das Zeug hält.

HILFREICH Lilo lässt sich von Experiment 523 alias Slushy helfen.

TEAMARBEIT Alleine kommt ihr meist nicht weit.

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat wünscht sich einen Blaster.

Ich fand den Film schon urkomisch und auch das Spiel konnte mich überzeugen. Vor allem die Levels, in denen Stitch mit dem Blaster so richtig aufräumt, sind einfach klasse und erinnern vom Gameplay her an Spiele wie *Metal Slug* oder *Gunstar Heroes*. Die Rennspielsequenzen bieten Abwechslung, mir persönlich hätten die Jump&Shot-Passagen aber gereicht. Auch die älteren Spieler sollten sich den Titel mal ansehen und sich von der kindgerechten Optik nicht abschrecken lassen.

Lilo & Stitch 2

Experiment 626 zückt erneut die Laserblaster – **und sucht im Paradies die liebe Verwandtschaft.**

Im Jahr 2002 brachte Disney mit dem Film *Lilo & Stitch* eine der skurrilsten Zeichentrickfiguren in die Kinos: Das Experiment 626 alias Stitch ist frech, zerstörerisch, aber dennoch zum Knuddeln. Nach seinem ersten GBA-Abenteuer vor über zwei Jahren treibt der Kleine nun erneut sein Unwesen, sorgt diesmal aber entgegen seiner Natur für Ruhe und Ordnung in Hawaii. Zahlreiche intergalaktische Experimente, also nahe Verwandte von Stitch, schlagen über die Stränge und sind außer Kontrolle geraten.
In der Rolle des niedlichen Monsters – und später auch in der von Lilo – ist es eure Aufgabe, in einem bunten Genre-Mix aus Jump & Shot, Rennspiel und Puzzle-Einlagen alle Kreaturen wieder einzufangen und dem verrückten Professor Jumbo Jookiba zu übergeben. Also schnappt sich Stitch als Erstes die Blasterpistole, ballert sich vorbei an Baugerüsten, quer durch Städte und springt durch den hawaiischen Dschungel, um am Ende jedes Levels einen seiner Verwandten zu finden. Der Clou: Ihr könnt die Kontrolle über die Experimente übernehmen und kommt nur mit deren Hilfe in manchen Levels voran. Um sich der zahlreichen Gegner aus den Reihen des intergalaktischen Rates zu erwehren, findet ihr auf eurem Weg nützliche Raketenwerfer oder Handgranaten. Während ihr in der Rolle von Stitch pure Waffengewalt sprechen lasst, schlurft Lilo etwas gemächlicher durch die Levels und löst kleinere Schalterrätsel. Habt ihr ein Experiment eingesackt, macht sich Stitch in einem roten Buggy auf den Weg zum Professor, um die liebe Verwandtschaft dort einen nach dem anderen in Gewahrsam zu geben, damit bald wieder Ruhe herrscht. *Lilo & Stitch* überzeugt besonders aufgrund seines abwechslungsreichen Gameplays und der witzigen Charaktere. Die farbenfrohen Hintergründe und der gelungene Sound passen gut zum Spiel. Ein Genre-Mix, der nicht nur jüngeren Fans eine Menge Spaß machen wird.

SASCHA DOWIDAT

TEST

LILO & STITCH 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Disney Interactive
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: –	
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: ca. € 40

- ⊕ Witzige Actionsequenzen
- ⊕ Niedliche Animationen
- ⊖ Langweilige Levelpassagen
- ⊖ Teilweise etwas zu leicht

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Sehr gute und leicht zu erlernende Steuerung, die vor allem in den Action-Abschnitten überzeugt."

STEUERUNG 83%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	73%	–%	70%

„Gelungener Genre-Mix mit witzigen Charakteren, aber teilweise eintönigen Level-Abschnitten."

PLATZ DA Mit dem Buggy werden die Experimente weggebracht.

N-ZONE GEWINNSPIEL

Zusammen mit Buena Vista verlosen wir je 3x Disney's *Die Kühe sind los* und das neueste Alienabenteuer *Lilo & Stitch 2*.

D: 82 098* € 0,49*/SMS
Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 8
Name Anschrift,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 02.02.2005

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 8 Name Anschrift" an die 82098 (z. B.: nzone 8 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

IMPORT-NE

Splinter Cell 3 Chaos Theory

ACTION-ADVENTURE **Spannende Heimlichtuerei**

Sam Fisher rettet mal wieder im Schleichgang die Welt. In zehn neuen Missionen tappt der einsame Geheimagent mit dem Nachtsichtgerät bevorzugt im Dunkeln. Dazu kommt eine Fülle von Mehrspieler-Varianten, von denen der Koop-Modus für zwei zusammenarbeitende Nachwuchsspione am interessantesten wirkt. Bei einer Presseveranstaltung in Ubisofts Montreal-Studio war die Nintendo-Fassung noch nicht spielbar, aber Eindrücke von anderen Versionen und frische GameCube-Screenshots lassen hoffen. Die Grafiktechnik soll erheblich besser werden, da separate Teams an den verschiedenen Konsolenversionen arbeiten. Auch gameplaytechnisch macht *Splinter Cell 3: Chaos Theory* einen guten Eindruck. Es gibt neue Bewegungsmanöver und mehrere Lösungswege mit optionalen Bonusaufgaben, realistischer reagierende Wachen sowie abwechslungsreiche Story-Schauplätze. Das bewährte Spielprinzip wird liebevoll verbessert; *Chaos Theory* hat das Zeug zum legitimen Thronanwärter im Stealth-Genre. **(hl)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.splintercell.com
Termin: März (USA)

HINTERMANN Sam Fisher pirscht sich unerkannt an ein nichts Böses ahnendes Opfer heran.

BADETAG Dieser neue Grapschgriff ist der Albtraum wasserscheuer Wachen.

LICHT AUS Neue Nahkampfmanöver knocken Gegner sofort aus.

N-ZONE **JAPAN AKTUELL**

Warren Harrod berichtet.

Sensationeller Start

Die ersten Hardware-Verkaufszahlen sind da. Mit 470.000 verkauften Einheiten in den ersten beiden Tagen hat der Nintendo DS einen überragenden Start hingelegt. Somit sind fast alle an den Handel ausgelieferten Geräte verkauft. Auf der Software-Seite konnten sich sechs Nintendo-DS-Titel in den Top Ten der konsolenübergreifenden Spielecharts platzieren. Am besten hat sich erwartungsgemäß *Super Mario 64 DS* mit 152.000 Einheiten verkauft. Auf Rang 2 folgt mit 149.000 verkauften Exemplaren *Touch Made in Wario*. Etwas abgeschlagen, aber immer noch mit beachtlichen Absatzzahlen, folgen *Pokémon Dash* (57.000), *Band Brothers* (34.000) und *I Can Die For You* (auch bekannt unter *Feel the Magic*) (28.000). Damit wurden insgesamt 490.000 Spiele an den Mann gebracht. Bemerkenswert ist auch die Tatsache, dass es Nintendo tatsächlich schafft, mit dem DS neue Käuferschichten anzusprechen. Der Großteil aller neuen Nintendo-DS-Besitzer ist zwischen 30 und 40 Jahre alt. Auch der Frauenanteil hat sehr zugelegt.

N-ZONE **VERKAUFSCHARTS**

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1 Mario Tennis GC
2 Zoids Vs III
3 Paper Mario RPG
4 Donkey Konga 2
5 Pikmin 2

GAME BOY ADVANCE/DS

1 Touch Made in Wario (DS)
2 Super Mario 64 DS (DS)
3 Pokémon Dash (DS)
4 Mega Man Battle Network 5
5 Yoshi Universal Gravitation

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

N-ZONE **NEWSTICKER**

+++ MEHR US-DS Der Nintendo DS war schon wenige Tage nach dem US-Verkaufsstart Mangelware. Dank erhöhter Kontingente im Dezember waren bis Ende 2004 rund 1,4 Millionen Systeme in Nordamerika ausgeliefert. **+++ PC-SIMULATION FÜR DS** Auf der offiziellen Internetseite von *Tendo Dokuta*, dem Doktorspiel von Spike für den DS, findet sich für PC-User ein kleines Testspiel. Während der Untersuchungen repräsentiert die Maus den Stylus. **+++ KEIN LAUTES ECHO** *Metroid Prime: Echoes* verkaufte bis Ende November mittelprächtige 192.000 Stück in Nordamerika. **+++ GROSSER EVENT-ERFOLG** Die „Nintendo World Touch!"-Events waren ein

Nintendogs

SIMULATION **Haustiere für die Westentasche**

Diese Simulation für den DS ist mit Sicherheit eines der ungewöhnlichsten und zugleich originellsten Spiele überhaupt. Zu Beginn entscheidet man sich für drei Welpen, denen man fortan seine ganze Zuneigung zuteil werden lässt. Auf dem oberen Screen sind die Welpen beim lustigen und verspielten Herumtollen zu sehen. Unten bedient man zeitgleich ein Menü zur Koordination der Hundewelpen. Möchte man mit den Hundebabys spielen, werden die Inhalte beider Bildschirme vertauscht und man kann sie beispielsweise mit dem Stylus streicheln. Lustig ist es auch, die Blicke der Welpen mit dem Stylus zu dirigieren. Diese folgen dann mit Augen- und Kopfbewegungen dem Standort des Stiftes. Zahlreiche Gegenstände wie Tennisbälle, Frisbees, Ballons oder Kissen können ebenfalls für Spielereien mit den Hundebabys herangezogen werden. Je besser das Verhältnis zu den virtuellen Haustieren ist, desto gehorsamer sind sie und erlernen schneller schwierigere Tricks. Und das ist auch wichtig, wenn man auf diversen Hundeshows mit seinem Wonneproppen eine gute Figur und vor allem einen guten Platz machen möchte. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 2005 (Japan)

Band Brothers

GESCHICKLICHKEIT **Wecke den Musiker in dir!**

Musikspiele erfreuen sich in letzter Zeit immer größerer Beliebtheit. Mit *Band Brothers* bzw. *Jam With the Band*, wie der Titel in den USA heißen wird, kommt auch ein Spiel dieses Genres auf den Nintendo DS. Zu Beginn spielt es noch keine Rolle, welchen Knopf man an der entsprechenden Stelle drückt, damit ein Ton ertönt. Später jedoch hat jeder Button seinen eigenen Ton und man muss schon überlegen, wann man den A-, B-, X- oder Y-Knopf drückt. Neben einem umfangreichen Mehrspieler-Modus, der vorbildlichen Gebrauch von den Wireless-Fähigkeiten des DS macht, gibt es auch noch einen Musik-Editor. Per Tastendruck und sogar durch selbst gesungene Melodien kann man seine ganz persönlichen Hits erstellen, speichern und sogar anderen zuschicken. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: 2005 (USA)

sensationeller Erfolg. Die fünf Shows wurden von jeweils über 10.000 Menschen besucht. +++ **HOMERUN** Nintendo of America erhöhte seinen Eigentümeranteil am Baseball-Profiteam Seattle Mariners auf über 50 Prozent. +++ **NEUE PERIPHERIE** Der Dritthersteller Cybergadget hat ein Nintendo-DS-Stylus-Set veröffentlicht, das aus drei unterschiedlichen Stylus-Stiften besteht. Normalerweise ist das Bedienteil 7,5 cm lang. Die Cybergadget-Stylus hingegen sind mit einer Länge von 10,6 Zentimetern auch für größere Hände geeignet. +++ **DAUERBRENNER** Alleine im Monat November 2004 verkaufte sich der GBA SP in Nordamerika rund 1,1 Million Mal. +++

N-ZONE **USA AKTUELL**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Gieriger Sport-Monopolist

Registriert ein Schiedsrichter beim American Football einen Verstoß gegen die Fairness, so wirft er eine gelbe Flagge aufs Feld. Nicht wenige Sportspiel-Fans hätten am liebsten ganze Fahnensalven auf das Hauptquartier von Electronic Arts abgeschossen, wo kurz vor Weihnachten ein Lizenz-Exklusivdeal mit der NFL bekannt gegeben wurde. In den nächsten fünf Jahren darf einzig EA Sports Football-Simulationen produzieren, welche offizielle Teams und Spieler der NFL enthalten. Und das, nachdem Sega in den letzten Jahren mit seiner *2K*-Serie für Konkurrenz sorgte, die immer größere Marktanteile eroberte. Beim europäischen Fußball muss Konami mit ähnlichen Handicaps kämpfen, denn da bunkert EA Sports seit Ewigkeiten die Namensrechte an vielen wichtigen Vereinen und Kickern. Die Bedeutung solcher realistischen Daten ist beim American Football aber noch wichtiger für den Spielspaß, ohne NFL-Lizenz sind alle Konkurrenten quasi erledigt. Leider hat Electronic Arts nicht verraten, wie viel Geld für diesen Exklusivdeal auf den Tisch gelegt wurde. Dafür kann man jetzt mit einem Quasi-Monopol im wichtigsten US-Sportsegment die Preise diktieren – sowohl auf Heimkonsolen als auch auf Mobilspielsystemen. Einziger Trost: Im Gegensatz zu Sega hatte EA zuletzt wenigstens eine „Wir vergessen Nintendo-Plattformen nicht"-Politik. Aber für die Kreativität auf dem Sportspielmarkt sind solche Exklusivlizenzen nicht gerade förderlich.

N-ZONE **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Metroid Prime 2: Echoes
2 Paper Mario: Thousand-Year ...
3 Mario Power Tennis
4 The Incredibles
5 SpongeBob Squarepants ...

GAME BOY ADVANCE/DS

1 The Incredibles (GBA)
2 Super Mario 64 DS (DS)
3 Pokémon Leaf Green (GBA)
4 Pokémon Fire Red (GBA)
5 SpongeBob: The Movie (GBA)

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Gundam vs. Z Gundam	9. Dezember
Viewtiful Joe 2	16. Dezember
Donkey Kong Jungle Beat	16. Dezember
Super Robot War GC	16. Dezember
Digimon World X	1. Januar

Erscheint demnächst

Biohazard 4	27. Januar
Star Fox Assault	24. Februar
Boboboubo Boubobo	17. März

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Rockman EXE 5	9. Dezember
Yoshi's Universal Gravitation	9. Dezember
Duel Masters 3	16. Dezember
Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 2	30. Dezember

Erscheint demnächst

Mario Party Advance	13. Januar
Rockman EXE 5 24.	Februar

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Medical Intern Tendokuta	2. Dezember
I Can Die For You	2. Dezember
Mister Driller	2. Dezember
Touch Made in Wario	2. Dezember
Super Mario 64 DS	2. Dezember
Majong	2. Dezember
Zoo Keeper	2. Dezember
Band Brothers	2. Dezember
Pokémon Dash	2. Dezember
Intuition Stroke	2. Dezember
Puyo Puyo Fever	24. Dezember
Prince of Tennis	30. Dezember

Erscheint demnächst

Catch! Touch! Yoshi	27. Januar

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Mario Party 6	6. Dezember
Dragon Ball Z: Budokai 2	14. Dezember
NFL Street 2	22. Dezember

Erscheint demnächst

Resident Evil 4	11. Januar
Virtua Quest	11. Januar
NBA Street V3	8. Februar
Star Fox	8. Februar
Mortal Kombat: Deception	15. Februar
MVP Baseball 2005	1. März

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Kingdom Hearts: Chain of Memories	7. Dezember

Erscheint demnächst

Banjo Pilot	10. Januar
Legend of Zelda: Minish Cap	10. Januar
Shaman King: Soaring Hawk	8. Februar
Shaman King: Sprinting Wolf	8. Februar
Ace Kombat	15. Februar
Yu-Gi-Oh! World Championship 2005	15. Februar
Klonoa 2	22. Februar
Mega Man Anniversary Collection	22. Februar
Rave Master	1. März
Mario Party Advance	7. März

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Ping Pals	7. Dezember
Ridge Racer DS	7. Dezember
Sprung	7. Dezember
Tiger Woods PGA Tour 2005	14. Dezember
Zoo Keeper	28. Dezember

Erscheint demnächst

WarioWare Inc.	14. Februar
Dynasty Warriors	1. März
Rayman DS	1. März

Ganbare Goemon

ACTION-ADVENTURE **Japanischer Publikumsliebling**

Goemon, Ebisumaru und all die anderen in Japan überaus beliebten und bekannten Charaktere lassen es sich nicht nehmen, auch auf dem Nintendo DS actiongeladene Abenteuer zu erleben. Hierzulande ist Goemon übrigens unter dem Namen Mystical Ninja bekannt und hatte auch schon einige Software-Auftritte. Dank der neuen Hardware-Möglichkeiten erwarten den Spieler innovative Gameplay-Elemente, die bisher nicht möglich waren. Bis jetzt sind zwei Spiel-Modi bekannt: Im Adventure-Modus wird das Geschehen auf dem unteren Bildschirm dargestellt. Der obere Screen wird als Karte, zum Ausrüsten von Gegenständen und für Unterhaltungen mit anderen Charakteren benutzt. Der zweite bekannte Spiel-Modus ist der Goemon-Impact-Modus, in dem der Spieler die Kontrolle über einen ferngesteuerten Roboter übernimmt. Über verschiedene Felder auf dem Touchscreen kann man Schläge ausführen oder den Blechgiganten bewegen. Allerdings ist Vorsicht geboten, da sich genau in der Mitte der Knopf für die Selbstzerstörung befindet. Zusätzlich muss man seinen Charakter auf dem oberen Bildschirm in Bewegung halten, damit der Roboter immer in Reichweite der Fernbedienung bleibt. **(uc)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.co.jp
Termin: April (Japan)

Another

ADVENTURE **Akte X lässt grüßen: Thriller für unterwegs.**

In diesem mysteriösen Thriller übernimmt man die Rolle von Ashley, einem 13 Jahre alten Mädchen, das den Tod seiner Mutter und das spurlose Verschwinden seines Vaters aufklären möchte. Beide haben im Auftrag der Regierung in einem geheimen Labor an einem Gerät namens „Another" gearbeitet. Als Ashley einen Brief von ihrem Vater bekommt, entschließt sie sich, zu der Insel zu fahren, wo sich das Labor befindet, um ein wenig herumzuschnüffeln. Bei *Another* benutzt man hauptsächlich den Touchscreen und das Mikrofon, um durch die Lösung vieler Rätsel den mysteriösen Geschehnissen auf den Grund zu gehen. Auf dem unteren Bildschirm ist überwiegend eine 3D-Übersichtskarte zu sehen, auf der man mit dem Stylus Ashley bewegt. Ausführliche Erklärungen zu Gegenständen und Unterhaltungen mit zwielichtigen Personen werden auf dem oberen Screen dargestellt. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 2005 (Japan)

Super Princess Peach

JUMP & RUN **Interessanter Rollentausch**

Im Pilz-Königreich ist die Rollenaufteilung eigentlich klar geregelt: Prinzessin Peach muss für Entführungen herhalten und Mario ist dann zur Stelle, um die holde Jungfer zu retten. Doch dieses Mal ist es genau andersherum. Die Prinzessin muss den entführten Klempner retten. Während ihrer Abenteuer wird sie von einem magischen Regenschirm namens Kassaa unterstützt. Er kann dazu verwendet werden, Gegnern eins über die Rübe zu ziehen oder sicher zu Boden zu gleiten. In Toads kleinem Laden stehen darüber hinaus nützliche Gegenstände zum Kauf bereit. Nach den ersten Bildern zu urteilen, findet die Action auf dem unteren Screen statt, während oben der Gesichtsausdruck von Prinzessin Peach zu sehen ist. (uc)

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 2005 (USA)

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

Angriff der Prämien-Hits

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön unter **drei genialen Prämien** wählen.

Need for Speed Underground 2
Mit *Need for Speed Underground 2* bekommen Racing-Fans einen neuen Spielplatz: eine ganze Stadt voller PS-Monster, illegaler Straßenrennen und Tuning-Möglichkeiten. Grenzenlose Freiheit auf über 200 Kilometern Strecke, die sich auf insgesamt fünf unterschiedliche Stadtteile verteilen und damit in puncto Optik und Streckenführung für Abwechslung sorgen.
Prämien-Nr.: 002587

Metroid Prime 2: Echoes
Lichtgestalten und Finsterlinge bevölkern den Planeten Aether, auf den es Action-Heldin Samus Aran verschlägt. Im Hintergrund lauert ein mysteriöses Schattenwesen, das die intergalaktische Kopfgeldjägerin zur Gejagten macht. Ob sie in dem neuen GameCube-Abenteuer *Metroid Prime 2: Echoes* am Ende davonkommt, hängt ganz von den Fähigkeiten der Nintendo-Fans ab.
Prämien-Nr.: 002588

Zelda: The Four Swords (GC)
Zelda: The Minish Cap (GBA)
Zelda-Fieber total! Ab dem 7. Januar könnt ihr im brandneuen *Zelda*-Abenteuer *The Four Swords Adventures* für den GameCube mit drei Freunden an einem einzigartigen Mehrspieler-Abenteuer teilnehmen. Mit *The Minish Cap* könnt ihr die grandiose Fantasy-Serie auch auf dem Game Boy Advance erleben.
Prämien-Nr.:
Four Swords (GC): 002616
Minish Cap (GBA): 002589

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

☒ JA, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 73,20/24 Monate (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 99,60/24 Monate)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):
Prämienlieferungen ausschließlich innerhalb Deutschlands, Österreich, Schweiz möglich

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE!

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämien-Nr.

Prämienversand erfolgt per Post durch PLAYCOM.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

PN 24 11

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

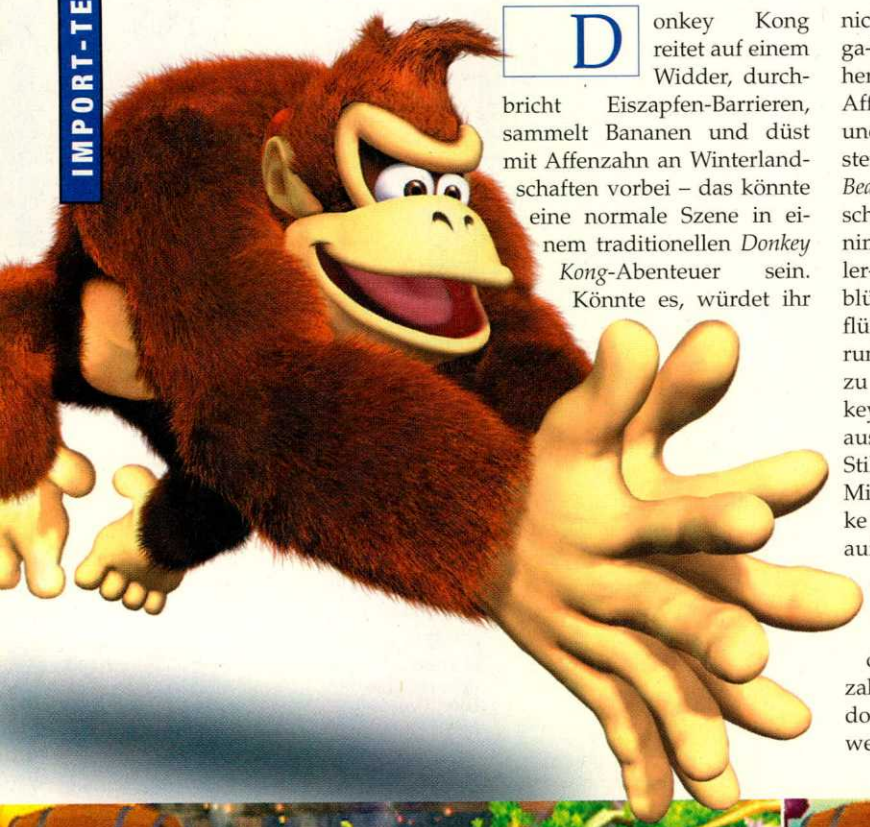
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Donkey Kong Jungle Beat

IMPORT TEST

N-ZONE HIT

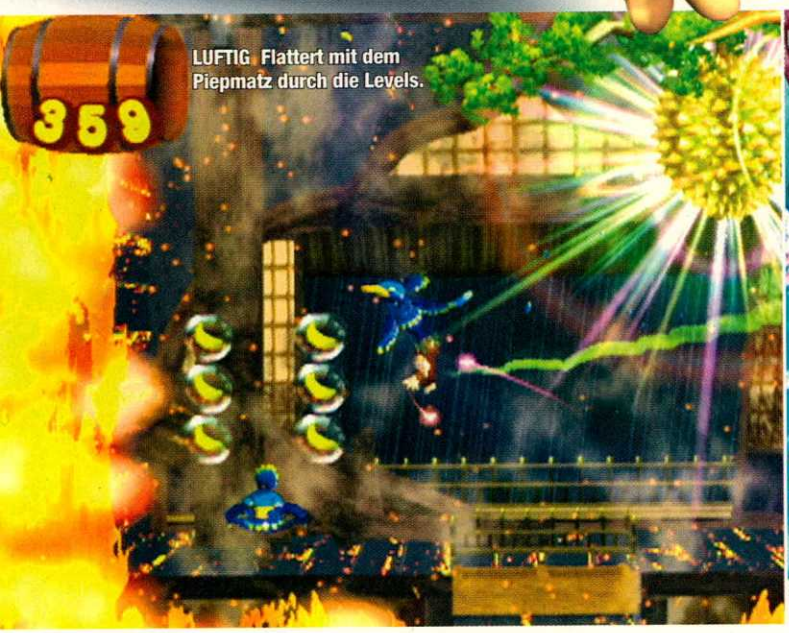
Bei diesem Affentheater wird **kräftig in die Hände geklatscht.**



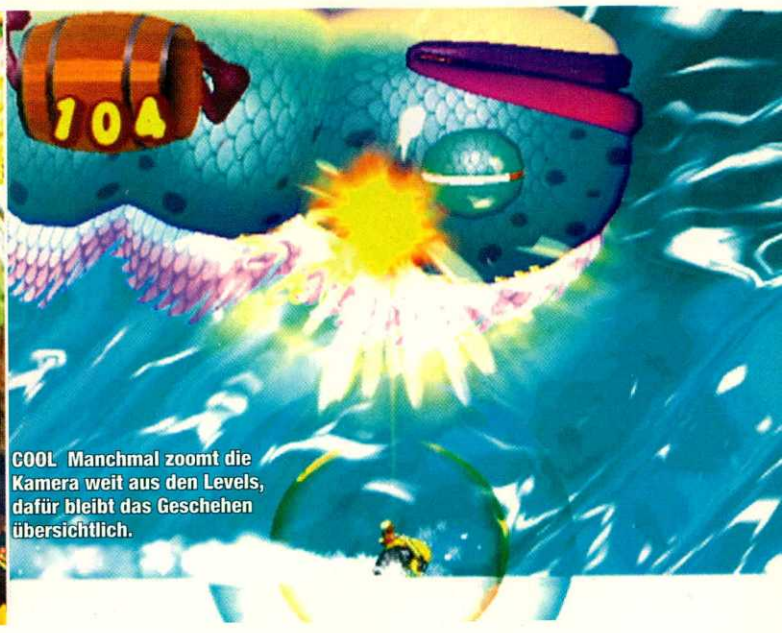
Donkey Kong reitet auf einem Widder, durchbricht Eiszapfen-Barrieren, sammelt Bananen und düst mit Affenzahn an Winterlandschaften vorbei – das könnte eine normale Szene in einem traditionellen *Donkey Kong*-Abenteuer sein. Könnte es, würdet ihr nicht simultan mit einer Konga-Trommel vor dem Fernseher sitzen und den bekannten Affen mit Trommelschlägen und geschicktem Klatschen steuern. *Donkey Kong Jungle Beat* verlässt die musikalischen Pfade von *Donkey Konga*, nimmt die Bongos als Controller-Ersatz aber mit und verblüfft mit einer überraschend flüssigen und intuitiven Steuerung. Um den Überblick nicht zu verlieren, steuert ihr Donkey Kong fast ausschließlich aus einer 2D-Perspektive im Stil eines *Donkey Kong Country*. Mit einem Schlag auf die linke Trommel geht's nach links, auf die rechte Trommel nach rechts. Beide Trommeln gleichzeitig lassen den Affen springen und ein Händeklatschen attackiert die zahlreichen Gegner. „Das kann doch gar nicht funktionieren", werden die meisten jetzt denken und alternativ lieber zum Cube-Controller greifen. Aber falsch gedacht – denn was da über den Bildschirm flimmert, erstaunt und fasziniert zugleich. Nach wenigen Minuten denkt ihr nicht mehr nach, sondern jagt den haarigen Helden im Affentempo durch die Levels, als hättet ihr Jump & Runs nie anders als mit Bongos gespielt.

ABWECHSLUNG HOCH 10

Neben dem innovativen Kontrollschema sorgen das tolle Gameplay und die fantastischen Szenarien für Begeisterung. Angefangen bei einsamen Stränden, feucht-fröhlichen Tauchausflügen über eine wilde Dschungelsafari, frostige Eislandschaften bis hin zu lavagetränkten Höhlen lässt der Affe eine Menge über sich ergehen. Viele kleine Details wie



LUFTIG Flattert mit dem Piepmatz durch die Levels.



COOL Manchmal zoomt die Kamera weit aus den Levels, dafür bleibt das Geschehen übersichtlich.

EINFALLSREICH Die Bosskämpfe werden spektakulär präsentiert.

MUND AUF Nur indem ihr dem Fisch an der Zunge zieht, könnt ihr ihn besiegen.

Schneeflocken, Regentropfen, sich bewegende Grashalme oder Spiegelungen auf dem Eis zeigen die Liebe zum Detail. Was *Donkey Kong Jungle Beat* aber zur absoluten Spaßbombe macht, sind die witzigen und abwechslungsreichen Ideen. Obwohl das Spiel sehr geradlinig aufgebaut ist, wird es niemals langweilig. Ihr segelt an Fallschirmen durch den Urwald, flattert mit Paradiesvögeln der Sonne entgegen, reitet auf dem Rücken eines Wals, um unter Wasser versteckte Räume zu erreichen, schwingt an Lianen, hüpft über Pilzköpfe, die erst beim Klatschen ihren Hut ausfahren, oder lasst euch von Pusteblumen durch die Levels schleudern. Ziel ist es in jedem Level, so viele Bananen wie nur möglich zu ergattern, die gleichzeitig auch eure Energie aufladen. Diese liegen entweder am Wegesrand oder werden von den abgedrehten und lustigen Gegnern hinterlassen. Quallen, Fledermäuse, Hummeln oder Kugelfische müssen erst mit einem Klatschen attackiert werden, um sie dann noch mal direkt anzugreifen und ihnen mit einem Trommelwirbel den Rest zu geben. Am Ende jedes Levels wartet der obligatorische Obermotz, der häufig zum Lachen aussieht. Entweder in einem direkten Boxkampfduell oder per klassischer 2D-Ansicht kämpft ihr gegen steinerne Elefanten, Punker-Schweine oder Shaolin-Affen. Sind sie erledigt, erhaltet ihr abhängig von den verbliebenen Bananen eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille, mit denen die weiteren Levels freigeschaltet werden. Technisch ist *Donkey Kong Jungle Beat* brillant. Die Charaktermodelle sehen fantastisch aus, die liebevollen Details sorgen für eine tolle Atmosphäre, während der abwechslungsreiche Soundtrack diesen Trommelspaß perfekt untermalt.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Affe gegen Klempner

Wie spielt sich ein Jump & Run mit Konga-Controllern im Vergleich zu *Super Mario Sunshine*?

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

GAMEPLAY ★★★★☆

Umfang: 20+ Levels.
Perspektive: Bis auf die Boxkämpfe komplett in 2D gehalten. Manchmal etwas kleiner Charakter, aber guter Überblick.
Steuerung: Einzigartig! Die Steuerung erfolgt wahlweise über Controller oder die Bongos. Die Trommelsteuerung ist innovativ und sehr präzise.
Abwechslungsreichtum: Sehr hoch. Man kriegt alle paar Minuten etwas Neues zu sehen.
Langzeitmotivation: Dank der Medaillen lohnt sich mehrmaliges Spielen, aber insgesamt ist die Spieldauer zu kurz.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Viele Details, tolle Szenarien, sehr gute Charaktermodelle, läuft flüssig.
Sound: Abwechslungsreiche und eingängige Melodien in Dolby Pro Logic II.
Ladezeiten: Nicht vorhanden.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

SUPER MARIO SUNSHINE

GAMEPLAY ★★★★½

Umfang: 120 Shines
Perspektive: Komplett in 3D. Allerdings müsst ihr die Kamera oft manuell ausrichten. Schwachpunkt!
Steuerung: Mario wird per Controller gelenkt. Sehr einfache und präzise Steuerung, die leicht erlernbar ist und intuitiv von der Hand geht.
Abwechslungsreichtum: Auch wenn *Super Mario Sunshine* nur auf einer Karibik-Insel spielt, wird einem nicht langweilig.
Langzeitmotivation: 120 Shines sorgen für hohe Langzeitmotivation – um alle zu sammeln, braucht ihr 25+ Stunden.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Viel Liebe zum Detail, läuft flüssig und konstant, aber ohne Highlights.
Sound: Typische *Mario*-Melodien – unterstützt Dolby Pro Logic II.
Ladezeiten: Nicht vorhanden.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Sascha Dowidat
klatscht ununterbrochen.

Es gibt Titel, die verdienen einen Innovations-Oskar. *Donkey Kong Jungle Beat* gehört dazu. Die Schauplätze sind sehr abwechslungsreich und das Spieltempo ist für ein Jump & Run enorm hoch. Ihr rast förmlich durch die Levels. Nicht zu vergessen die innovative Steuerung via Trommeln, welche unsportlichen Spielern in hektischen Abschnitten so manche Schweißperle auf die Stirn treiben wird. Ich konnte mir nicht vorstellen, dass dieses Controller-Prinzip aufgehen würde, aber das tut es tatsächlich. Es steuert sich einzigartig und vermittelt ein völlig neues Spielgefühl. Ferner wird man gefangen genommen von der tollen Präsentation, dem stimmungsvollen Soundtrack und den vielen abgefahrenen Ideen, die an alte *Donkey Kong Country*-Zeiten erinnern. Der einzige große Kritikpunkt ist der Umfang, denn etwas mehr als 20 Levels sind nicht gerade viel. Hätte Nintendo dem Titel einen größeren Umfang spendiert, hätte einer höheren Wertung nichts im Weg gestanden. Nichtsdestotrotz: *Donkey Kong Jungle Beat* gehört ab Februar in jeden Spielehaushalt.

IMPORT-TEST

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	3 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler **1**	Sprache **Japanisch**
Europa-Termin **4. Februar**	Störfaktor Sprache **Gering**

- ⊕ Wunderschöne Grafik
- ⊕ Einzigartige Bongo-Steuerung
- ⊕ Fantastische Gameplay-Ideen
- ⊖ Leider etwas geringer Umfang

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Genial einfache wie innovative Steuerung, die sich erstaunlich flüssig spielt."

STEUERUNG 87%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	84%	–%	**86%**

IMPORT JAPAN

„Einzigartiger Trommelspaß mit witzigen Ideen, toller Technik, aber leider etwas wenig Umfang."

HARDWARE

GigaWorks S750

ZUBEHÖR **Sieben Lautsprecher und ein Tieftöner- ein bombastisches Set**

Heimkinoanlagen sind der Knaller im diesjährigen Weihnachtsgeschäf t. Die Mehrkanal-Klangmeister gibt es mittlerweile nicht nur im 5.1- und 6.1-Format (also fünf oder sechs Boxen mit je einem Subwoofer), sondern sie werden auch in der relativ neuen 7.1-Aufstellung ausgeliefert. Das GigaWorks S750 ist ein solches Mammutsystem, muss allerdings komplett ohne Dolby-Digital-Dekoder auskommen. Der audiophile GameCube-Spieler braucht also einen separaten Dekoder, um die Pro-Logic-II-Soundsignale der Konsole auch in für das Boxensystem verständliche Signale zu wandeln. Praktischerweise bietet Creative mit dem DDTS-100 gleich den passenden Dekoder an, den Test finden Sie auf der nächsten Seite. Wir haben das Paar zusammen getestet und gehen im Folgenden auf das Boxensystem ein.

AUSSTATTUNG UND SOUND

Auch wenn das GigaWorks S750 – wie bereits erwähnt – ohne den nötigen Dekoder geliefert wird, kann sich die Ausstattung sehen lassen: Die Lautsprecher lassen sich bequem über die mitgelieferte Infrarot-Fernbedienung steuern. Darüber hinaus gibt es eine Kopfhörerbuchse, einen zusätzlichen Stereo-Eingang und einen Anschluss, über den MP3s direkt von Creatives hauseigenen MP3-USB-Sticks abgespielt werden können. Im Klangbereich lässt das Boxenset wirklich keine Wünsche offen: Die Zwei-Wege-Boxen klingen erstklassig und stellen sämtliche Klangdetails eindrucksvoll dar. Der Bass erzeugt knackige, satte und trockene Töne – genauso soll es sein. Wir haben das S750 mit dem DDTS-100 getestet und über ein optisches Kabel mit der PS2 verbunden. Testspiele waren die drei aktuellen Knüllergames *Halo 2*, *Call of Duty: Finest Hour* und *Shadow Ops: Red Mercury*. Bei allen drei Titeln kam der Sound knackig und lebendig rüber. Aber das 7.1-System ist nicht nur für Spiele sehr gut geeignet. Auch nach dem Test mit diversen Audio-CDs können wir Creatives Boxen-Monster absolute Hi-Fi-Tauglichkeit bescheinigen. Wer bereits einen Dolby-Digital-Dekoder besitzt, sollte darauf achten, dass das Gerät auch für sieben Lautsprecher und einen Subwoofer ausgelegt ist. Unsere Empfehlung zum GigaWorks S750 ist ohne Einschränkung der DDTS-100. (bh)

TEST

GIGAWORKS S750

Typ:	Boxensystem
Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	+353 1 4380000
Internet:	www.creative.com
Preis	Ca. € 400,-
Preis-Leistung	Ausreichend

- ⊕ Sehr guter Klang
- ⊕ Kopfhöreranschluss und Fernbedienung
- ⊖ Kein eigener Digital-Dekoder
- ⊖ Sehr hoher Preis

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

SURROUND Creative zeigt, was ein gigantisches Boxensystem ist.

INFO **DIE TECHNIK DES GIGAWORKS S750**

Wir verraten euch die technischen Details und einige unserer Teilergebnisse.

Eingänge:	7.1 analog, 1x stereo
Kabel:	Front: 3 Meter, Seite: 5 Meter, Rückwärts: 7 Meter
Anschlüsse:	Kopfhöreranschluss, M-Port
Zubehör:	IR-Fernbedienung, Steuerbox, alle Kanäle
Subwooferleistung:	210 Watt (RMS)
Boxenleistung:	Je Satellit 70 Watt
Hochtonbereich:	Sehr gut
Mitteltonbereich:	Sehr gut
Tieftonbereich:	Gut bis sehr gut
Spieleeignung:	Sehr gut
DVD-Eignung:	Sehr gut

SUPER Der DDTS-100 beherrscht alle aktuellen Surround-Sound-Standards.

INFO DIE ANSCHLÜSSE

- 3 optische Eingänge
- 1 koaxialer Eingang
- 3 analoge Stereo-Eingänge
- analoger 7.1-Ein-/Ausgang
- 2 Kopfhörerausgänge

Creative DDTS-100

ZUBEHÖR Einer der wenigen separaten Digital-Dekoder im Praxistest

Creatives kleiner Heimkino-Dekoder erlaubt den Anschluss von bis zu acht Geräten, zum Beispiel GameCube, Satellitenreceiver, DVD-Player oder MP3-Player – allein dadurch wird das Gerät zur Schaltzentrale für euer Wohnzimmer. Mittels der Infrarotfernbedienung könnt ihr alle Funktionen bequem vom Sofa aus steuern. Die Anzahl der unterstützten Soundstandards kann sich übrigens sehen lassen: Neben dem etablierten Format Dolby Digital dekodiert das kleine Kästchen auch die neuen Standards DTS-ES, DTS Neo:6, Dolby Digital EX – und besonders wichtig für GameCube-Spieler: Dolby Pro Logic II. Der Dekoder kann die Signale aus jeder beliebigen Quelle auf 7.1-Surround-Klang abmischen. Besonders bei Audio-CDs kommt dieser Modus hervorragend zur Geltung. Technisch punktet der DDTS-100 in allen Kategorien: Für PC-Benutzer gibt es sogar eine Pass-Through-Funktion, bei der die Audio-Signale einfach durchgeschleift werden, während die anderen angeschlossenen Geräte durch den DDTS-100 unterstützt werden. Das Design ist so angelegt, dass man die Bedienkonsole vertikal oder horizontal aufstellen kann, die Verarbeitung ist erstklassig.

UNSER FAZIT

Creatives Dekoder ist ein echtes Multitalent, mit dem nicht nur Surround-Sound-Einsteiger auf ihre Kosten kommen. Durch die vielen Anschlussmöglichkeiten ist das Gerät die perfekte Schnittstelle für euer Heimkino. (bh)

TEST
CREATIVE DDTS-100

Typ:	ZUBEHÖR
Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	+353 1 4380000
Internet:	www.creative.com
Preis	Ca. € 130,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- Unterstützt alle Klangformate
- Viele Eingänge
- Zwei Kopfhörerausgänge
- Für Boxensysteme bis zu 7.1

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

Travel Bag

ZUBEHÖR Für GBA SP und DS

Eigentlich war es nur ein Spaß, als wir versuchten, die brandneue Import-Version des Nintendo DS in dieses Travel Bag zu packen – und tatsächlich passte er hinein. Gedacht ist diese Nylon-Tasche für den GBA und GBA SP. Sie bietet dank einer zusätzlichen Klettverschlusstasche auch Platz für jede Menge Zubehör und Spiele. Die Verarbeitung ist gut, schließlich sind alle Nylon-Übergänge doppelt vernäht und deshalb recht robust. Wenn ihr das Handheld und eure Lieblingsspiele auch unterwegs dabei haben wollt, könnt ihr die Tasche auch mit einem Gürtel, der sich über einen Klickverschluss öffnen lässt, um den Körper schnallen. Unser Fazit: Dass auch der Nintendo DS in diese Tasche passt, ist ein weiterer Kaufgrund für Nintendo-Fans. GBA-Spieler bekommen eine robuste Tasche im Tarn-Look, in der Handheld, Spiele und auch Anleitungen sicher aufgehoben sind. (bh)

TEST
TRAVEL BAG

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis	Ca. € 10,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- Günstig
- Mit Gürtelschnalle
- Für GBA, GBA SP und Nintendo DS
- Mit Klettverschlusstasche für Spiele

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	MadCatz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB/AV Cable	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	Ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 20,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4Mb	Bigben	64 Blöcke	Ca. € 6,-

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht, die uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

DS vs. PSP

Hi Fabian,
also ich für meinen Teil verstehe dieses ganze Handheld-Theater überhaupt nicht! Wenn es mir um den absoluten Spielspaß geht, dann kauf ich mir ohnehin einfach den DS und die PSP.
Warum denn auf gute Sachen verzichten? Ich glaube, dass ich nicht sagen kann, dass eines dieser beiden Schätzchen irgendwie besser ist als das andere. Nintendo hält sicher viel auf sein neuestes Werk, aber Sony ist auch viel zuzutrauen. Ich glaube, man sollte einfach mal ein bisschen sparen, um sich dann just for Fun beide Geräte zuzulegen – Fanliebe hin oder her.
Schließlich geht es um den Spaß beim Spielen.

JENNY.H-JINYA

DS-Idee

Hi ihr N-ZONE-Leute!
Ich bin 16 Jahre und liebe Rollenspiele. Folglich freue ich mich sehr auf die Umsetzung eines SNES-Klassikers auf dem DS: *Secret of Mana*. Ich finde das Ringmenü von *Secret of Mana* ziemlich cool. Und so kam ich auf eine Idee, wie man das schöne Ringmenü auf den DS konvertieren kann. Das normale Spiel läuft auf dem oberen Bildschirm ab, während auf dem Touchscreen das Ringmenü dargestellt wird. Mit dem Stylus wählt man dann die Befehle im Ringmenü, zum Beispiel die Zauber oder den Waffenwechsel. Wenn man vom „Magiering" zum „Waffenring" wechseln möchte, nutzt man Pfeile, die oben und unten am Ring positioniert sind. Wählt man dann beispielsweise einen Heilzauber auf dem Touchscreen aus, so wird sofort auf dem oberen Bildschirm ein Heilzauber ausgeführt. In den Ecken auf dem Touchscreen sind Bilder der einzelnen Charaktere, um deren Ringmenüs aufzurufen.

MFG, EIN TREUER LESER

SECRET OF MANA Der Square-Klassiker ist auch für den DS angekündigt.

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82 098; € 0,49/SMS; alle Netze! VF-D2-Anteil € 0,12/SMS
CH: 9292; sfr 0,70/sms
A: 0900 800 700;€ 0,50/SMS

N-ZONE FAQ NINTENDO DS

Die am häufigsten gestellten Fragen zum Nintendo DS

Da uns zurzeit sehr viele Fragen zum Nintendo DS erreichen, wollen wir hier die am häufigsten gestellten Fragen kurz beantworten. Falls ihr weitere Fragen habt, schickt diese einfach an redaktion@n-zone.de.

Frage: Kann ich den DS mit dem GameCube verbinden?
N-ZONE Bislang gibt es keine Möglichkeit, den DS mit dem GameCube zu verbinden.

Frage: Kann ich den DS importieren und mein Ladegerät vom GBA SP weiterverwenden?
N-ZONE Ja, das ist kein Problem. Das Netzteil des deutschen Game Boy Advance SP funktioniert problemlos mit einem amerikanischen oder japanischen Nintendo DS. Habt ihr kein Netzteil von einem europäischen Game Boy Advance SP zur Hand, müsst ihr euch einen Spannungswandler zulegen.

Frage: Kann ich einen importierten Nintendo DS auf deutsche Sprache umstellen?
N-ZONE Ja, sowohl der US-DS als auch der japanische DS verfügen über deutsche Bildschirmtexte, welche man im Menü einstellen kann.

Frage: Kann ich Game-Boy-Color-Spiele auf dem DS abspielen?
N-ZONE Nein, aus technischen Gründen kann man nur Game-Boy-Advance-Titel und speziell für den DS geschriebene Titel abspielen.

Frage: Besitzt der DS eine Ländersperre?
N-ZONE Nein, ihr könnt DS-Spiele aus jedem Land auf eurem DS abspielen – völlig egal, aus welchem Land euer DS stammt.

Frage: Werden amerikanische und europäische DS problemlos via WLAN miteinander kommunizieren können?
N-ZONE Mit amerikanischen und japanischen DS-Konsolen kann man problemos gegeneinander spielen, also dürfte es auch mit europäischen Geräten keine Schwierigkeiten geben.

N-ZONE NINTENDO PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Golden-Eye: Rogue Agent* für den GameCube darf sich nun Benjamin Kahl aus Altenholz bei Kiel freuen.

Auch in diesem Monat könnt ihr etwas gewinnen. Der Sieger erhält *Zelda: The Four Swords Adventures* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun hat und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 17.01.2005. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Enttäuscht

Hallo Fabian,

also ich bin sehr enttäuscht von Capcom. Nach *Killer 7* wird jetzt auch *Resident Evil 4* nicht exklusiv für den GameCube erscheinen. Als ich euer Spieletagebuch gelesen hatte, hatte ich die Vorstellung, dass das Spiel auf der PlayStation ganz anders aussehen würde und so nicht realisierbar wäre. Natürlich muss Capcom auf seine Verkaufszahlen achten, ich fühle mich trotzdem hintergangen. Ich werde mir nichtsdestotrotz sowohl *Killer 7* als auch *Resident Evil 4* kaufen. Sie werden Vorzeigetitel werden – auch wenn sie nicht exklusiv sind.

PASCAL

Moin!

Im ersten Moment war ich schon sehr enttäuscht, dass *Resident Evil 4* nicht mehr GameCube-exklusiv ist. Dann habe ich mir aber gedacht: Der Titel kommt so viel früher als auf der PS2, da ist mir das dann auch egal. Darüber hinaus bin ich gespannt, ob der Titel auf der PS2 überhaupt genauso gut wie auf dem GameCube aussehen wird.

BIANCA AUS HAMBURG, PER E-MAIL

Magic

Hi N-ZONE,

ich habe etwas auf dem Herzen. Und zwar geht es zum einen um die *Fifa*-Reihe. Es ist doch wohl kaum zu glauben, dass es die Leute von EA immer noch nicht auf die Reihe bekommen, ein halbwegs ordentliches Abbild von den einzelnen Spielern hinzubekommen. Ich sehe nicht mehr ein, jedes Jahr 60 Euro hinzublättern und dann bekomme ich so einen Quark präsentiert. Wenn ich ein Fußballspiel herstellen will, dann muss ich dafür sorgen, dass die Spieler echt wirken. Zum anderen geht mir Konami auf den Keks. Jedes Jahr tausende *Yu-Gi-Oh!*-Spiele. Warum kommt nicht mal so ein kluger Kopf auf die Idee, ein *Magic: The Gathering*-Spiel zu entwickeln. Ich glaube, dass sechs Millionen Menschen auf der Welt sich freuen würden. Oder muss man erst eine Zeichentrickserie machen, damit einer auf solch eine Idee kommt? Ich hoffe, dass eine der Entwicklerfirmen sich dieses Schreiben zu Herzen nimmt! Mich würde auch hier die Meinung anderer Zocker interessieren.

EUER TREUER LESER PHILIPP

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forumsgeflüster.

N-ZONE-Leser über Electronic Arts:

gamechris — AW: Stoppt EA

Rang: ▲
Anmeldedatum: 01.09.02
Autorenpunkte: 97
Lesertests: 6
Datum: 20.12.04 12:43
IP: 217.84.82.163

Nenn mir eine Firma, die nicht auf Kommerz aus ist?

Ich bin froh dass es EA gibt, weil die haufenweise geile Spiele machen.

Und wer so blöd ist sich jedes Jahr ein neuen FIFA zu kaufen ist selbst schuld, da kann EA nix dafür.

Ich bin froh um Need for Speed und Bond, und wenn ich Herr der Ringe und Football und solches Zeug nicht hassen würde, wäre ich auch verdammt froh dass eine Firma zu diesen Themen Spiele macht.

Mein Arsenal gegen Langeweile: http://users.ign.com/coll...
Eternal Darkness, Zelda: Wind Waker, James Bond-Reihe, Star Wars: Rogue Leader / Rebel Strike, Beyond Good & Evil, NfS: Underground, True Crime, P.N.03, Resident Evil Ø / RE 1 / RE 2 / RE 3: Nemesis / Code: Veronica X

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

NGC-Fan — AW: Stoppt EA

Rang: ▲
Anmeldedatum: 01.12.04
Datum: 20.12.04 13:42
IP: 217.88.244.53

aber schau dir mal Catwoman an

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

Satorulwata — AW: Stoppt EA

Rang: ▲
Anmeldedatum: 27.12.03
Datum: 20.12.04 13:45
IP: 217.89.16.88

ja genau, James Bond is ja auch fast so gut wie DAS Original von Rare.....Dummkopf
Und HdR ist ja auch so geniall Ein Hype-Spiel und mehr nicht

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

Rang: ▲
Anmeldedatum: 09.01.03
Datum: 20.12.04 17:12
IP: 83.129.48.127

Naja EA steckt viel zu wenig Liebe in dei Spiele das is echt REINER Kommerz

Come as you are
As you were
As I want you to be
Werde Redakteur auf http://www.Gold-Games.com
Schreib bei Interesse eine PN!

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

RCP — AW: Stoppt EA

Rang: ◆
Anmeldedatum: 25.11.01
Keine Autorenpunkte
Datum: 20.12.04 17:19
IP: 217.232.198.251

hätte nintendo ubi soft geschluckt gleich alle hier

" geil XD super XD toll XD weiter so XD"

btw, ich liebe teens die zu alles und jedem nur kommerz sagen ohne argumente und grund " ja alles voll kommerz ey "

a planet torn into light and darkness. into the light a darkness grows, into the darkness a hero returns. out of the darkness a creature is born
hunter or hunted?
this november power up for the ultimate battle between good and evil
let there be light

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

TOLLER BEITRAG **Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.**

N-ZONE THEMENCHAT

Chat mit Activision:

Nachdem der Chat im letzten Monat ausgefallen ist, wird euch Activision nun am 25. Januar um 16 Uhr im Themen-Chat zur Verfügung stehen. Wenn ihr Fragen zu Activision-Produkten wie *Tony Hawk's Underground 2* oder *Call of Duty: Finest Hour* habt oder einfach nur wissen wollt, was die Mitarbeiter bei Activision so vom Nintendo DS halten, dann schaut doch einfach mal unter www.n-zone.de vorbei.

Redaktions-Chat

Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen, Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 25. Januar um 15 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Im Vorschau-Bereich der PLAYZONE 03/2005 erwarten euch Kracher wie *Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Project Snowblind* und *Medal of Honor: War Dogs*. Im Testbereich stehen *Call of Duty: Finest Hour, Ghost Recon 2, The Incredibles* sowie *EyeToy Play 2* auf dem Prüfstand. Außerdem erfahrt ihr in ausführlichen Reportagen alles zu *Legend of Kay* und auf welche Spiele ihr euch 2005 freuen dürft. Inklusive Komplettlösung zu *GTA San Andreas*. Jetzt im Handel.

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Die Kollegen der XBOX-ZONE präsentieren euch in der Ausgabe 02/2005 die ultimative Hitvorschau 2005 sowie ausführliche Vorschau-Berichte zu *Medal of Honor: Dogs of War* und *GTA San Andreas*. Im Testteil erfahrt ihr, was *MechAssault 2, Blinx 2* und *Call of Duty: Finest Hour* wirklich taugen. Mit großen Komplettlösungen zu *Prince of Persia: Warrior Within* und *Pro Evolution Soccer 4*. Mit DVD. Jetzt im Handel.

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Tote Pixel

Hallo N-ZONE-Team,
ich bin nun schon seit zwei Wochen stolzer Besitzer eines japanischen Nintendo DS und wollte mir auch noch ein paar andere Spiele zulegen und habe ein paar Fragen.
1. Ist die Sprachbarriere bei *Touch Made in Wario* sehr groß oder kann ich ohne Bedenken auch zur japanischen Version greifen?
2. Mein Nintendo DS hat leider einen toten Pixel auf dem Touchscreen. Bleibt es bei dem einen oder können noch mehr „absterben"?
3. Wann können wir mit dem Japan- und US-Release von *Metroid Prime Hunters* rechnen? Schöne Grüße,

DENNIS

N-ZONE 1. Man kann die japanische Fassung von *Touch Made in Wario* auch gut ohne Japanisch-Kenntnisse spielen. Von der Geschichte bekommt man allerdings nur begrenzt etwas mit.
2. Das Phänomen der toten Pixel tritt bei Geräten mit LCD-Bildschirmen wie Handys oder Laptops auf, auch einige DS-Konsolen sind von toten Pixeln betroffen. Diese Pixel ändern ihre Farbe nicht mehr. Allerdings beschränkt sich dieser Fehler meist auf sehr wenige Pixel und sollte in der Praxis kaum auffallen. Ein „Absterben" weiterer Pixel ist nicht zu befürchten. Nintendo hat sich bereit erklärt, DS-Geräte mit toten Pixeln umzutauschen, sofern der Spieler nicht mit ihnen leben kann. Dies gestaltet sich bei importierten DS-Geräten logischerweise schwierig. Unsere DS-Geräte wiesen keine toten Pixel auf.
3. *Metroid Prime Hunters* ist für das zweite Quartal 2005 in den USA angesetzt. Man darf davon ausgehen, dass der Titel dort auch zuerst erscheint.

NEUE INFOS Auf der E3 im Mai wird es mehr Infos zum neuen Zelda geben.

Jubiläum?

Hi N-ZONE Team,
ich hab da mehrere Fragen an euch.
1. Wann erschien eigentlich die allererste Ausgabe der N-ZONE?
2. Wird die 100ste Ausgabe der N-ZONE eine Jubiläumsausgabe?
3. Warum dauert es immer so lange, bis die Spiele hier bei uns in Europa erscheinen?
4. Gibt es wieder Infos zum neuen Zelda?
5. Könnt ihr eigentlich Japanisch sprechen und schreiben? Ich glaube nämlich, dass ihr Japanisch können müsst, um die japanischen Versionen der Spiele zu testen.
6. Spielt ihr auch privat GameCube und GBA (SP) oder nur zum Zweck des Testens der Spiele?
7. Was bedeutet NTSC-Version?
8. Was bedeutet das (fs), was ihr bei vielen Berichten am Ende schreibt?

ALEX M. AUS WIEN

N-ZONE 1. Die allererste N-ZONE erschien im Sommer 1997 zum Start des Nintendo 64.
2. 100 Ausgaben sind durchaus ein Grund zum Feiern, oder? ;-)
3. Zwar dauert es bei einigen Spielen wie *Tales of Symphonia, Donkey Konga* oder *Animal Crossing* aufgrund von zeitintensiven Übersetzungsarbeiten oder markttaktischem Kalkül seitens Nintendo länger, bis ein Titel nach Europa kommt, generell erscheinen die Titel hierzulande aber häufig zeitnah mit der US-Version wie im Fall von *Metroid Prime 2: Echoes* oder *The Legend of Zelda: The Minish Cap*.
4. Nein, Nintendo hat keine weiteren Informationen zum neuen *Zelda* für den GameCube, dafür aber ein paar neue Screenshots veröffentlicht, welche ihr euch in unseren News auf Seite 6 anschauen könnt.
5. Neben unserem Japan-Korrespondenten Warren Harrod, der uns bei Spielen mit Rat und Tat zur Seite steht und uns immer mit frischen Informationen direkt aus Japan versorgt, gibt es auch einige Kollegen bei uns im Verlag, die über Japanisch-Kenntnisse verfügen.
6. Die Videospiele sind unsere Leidenschaft, natürlich zocken wir auch privat.
7. NTSC ist die japanische und amerikanische Fernsehnorm. Deutsche Fernseher werden nach dem PAL-Standard betrieben. Insofern berichten wir in unseren Import-Tests immer von der NTSC-Fassung.
8. Bei Newsmeldungen schreiben wir den Namen des zuständigen Redakteurs immer als Kürzel in Klammern hinter den Text. Somit steht (fs) für Fabian Sluga.

ABO-ANGEBOT ANZEIGE

Unvergesslich

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für N-ZONE wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** das **Action Replay** von Bigben Interactive!

Mit dem Action Replay haben frustrierende Spielerlebnisse ein Ende. Ohne schlechtes Gewissen könnt ihr an euren GameCube-Spielen herumtricksen und so neue Leben, mehr Energie oder zusätzliche Zeit hinzufügen, um dann in Ruhe und entspannt das Spiel bis zum Ende zu zocken. Sogar solche Bereiche könnt ihr betreten, die man normalerweise nie zu Gesicht bekommt. Auf der beiliegenden CD sind bereits über 1.000 Cheatcodes für PAL-Spiele vorinstalliert, weitere Codes könnt ihr euch über eine eigene Webseite downloaden. Und der so genannte Freeloader ermöglicht das Spielen von Importspielen auf jedem regulären GameCube – das ist gerade für die Spieler interessant, die nicht so lange auf die neuesten Spielehits aus Fernost warten wollen.
www.bigben-interactive.de

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Action Replay (Art.-Nr.: 002632)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | |

PN PR 11

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland 6-8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf dieses Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Paper Mario

Die Legende vom Äonentor

Nintendos Vorzeige-Klempner hat eine Diät gemacht und ist nun flach wie eine Flunder.

Neben Strategiespielen sind es Rollenspiele, für die man eine Menge Zeit braucht, bis man den Abspann zu sehen bekommt. Rundenbasierende Kämpfe, das akkurate Aufrüsten der Figuren und das Erkunden weiträumiger Gegenden bewirken, dass man nicht einfach mal so zwischendurch ein RPG spielen kann. Nintendo hat mit *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* einen überaus witzigen und überzeugenden Vertreter dieses Genres auf den Markt gebracht. Bestnoten in fast allen Publikationen zeugen von der überragenden Leistung der Entwickler. Allerdings ist es für uns genauso wichtig und interessant zu wissen, wie so ein Spiel wie Marios aktuellster RPG-Ausflug bei euch ankommt. Technisch jedenfalls scheinen die Entwickler alles richtig gemacht zu haben, denn 43,7 Prozent von euch finden die Grafik schlichtweg super. 29,7 Prozent können sich an den gelungenen 2D-Figuren nicht satt sehen. 9,4 Prozent vergeben das Urteil „Durchschnitt" und 17,2 Prozent assoziieren mit einem Rollenspiel auch Ernsthaftigkeit, wodurch ihnen die Grafik bei *Paper Mario 2* zu kindisch ist. Doch pompöse Grafik, bildschirmfüllende Effekte und fotorealistische Charaktere sind nicht alles, was ein gutes Spiel ausmacht. Deshalb waren wir sehr gespannt darauf zu erfahren, was euch am neuen Nintendo-RPG am besten gefallen hat. 14,3 Prozent von euch haben sich für die Optik entschieden. 21,4 Prozent finden das Kampfsystem am gelungensten. Das Partnersystem war bei 11,9 Prozent aller Beteiligten das Feature, das sie am meisten beeindruckt hat. Die absolute Mehrheit mit 52,4 Prozent hat sich jedoch von der Hintergrundgeschichte überzeugen lassen. Bei all den witzigen Dialogen und Ereignissen, die *Paper Mario 2* so herausragend machen, darf man jedoch nicht die Spieltiefe vergessen. 63 Prozent sind mit dem Gameplay überaus zufrieden, während 17,4 Prozent schon Rollenspiele erlebt haben, die weit mehr zu bieten hatten. Und 19,6 Prozent sind sogar der Meinung, dass *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* nicht genug Spieltiefe besitzt, um überhaupt als Rollenspiel deklariert zu werden.

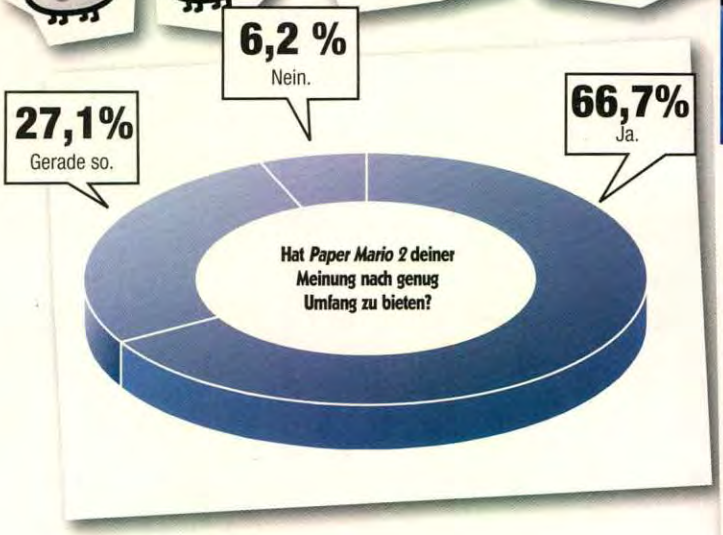
N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

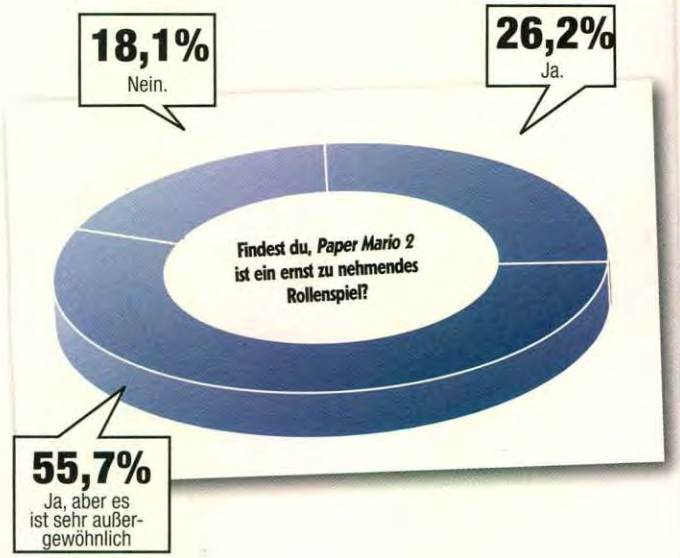
Metroid Prime 2 Echoes

Eure Meinung zum Science-Fiction-Knaller.

Samus Aran begibt sich nicht nur in einen Kampf zwischen Gut und Böse, sondern auch zwischen Licht und Finsternis.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite95 mit, was ihr von *Metroid Prime 2 Echoes* haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.





N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

WWW.N-ZONE.DE

N-ZONE IM INTERNET!

Neben unseren zahlreichen Online- und Zeugnisfragen haben wir euch auch einige Meinungen im Forum entlocken können.

N-ZONE-Leser über Paper Mario 2

darth-vader87	AW: [b]Paper Mario: Die Legende vom Äonentor[/b]: Slapstick-Abenteuer oder "richtiges" Rollenspiel mit spielerischem Tiefgang
Rang: Anmeldedatum: 03.11.04 Datum: 06.12.04 16:20	Hallo, ich finde Paper Mario 2 ist ein waschechtes Rollenspiel, weil es wie in jedem Rollenspiel Items einzusetzen und zu kaufen gibt, aber auch weil man seinen Charakter aufleveln kann. Der Humor ist durch die geniale Übersetzung noch einen Tick besser als bei der US-Fassung. Auch der Papierlook ist mal wieder erste Sahne. Fazit: Einfach wie jedes Mario RPG ein tolles und witziges Spielerlebniss mit Humor und Tiefgang!
	Die Macht ist stark im GameCube!! Obi-Wan hat ihm viel gelehrt...

Evil-Matter	AW: Paper Mario: Die Legende vom Äonentor: Slapstick-Abenteuer oder "richtiges" Rollenspiel mit spielerischem Tiefgang
Rang: Anmeldedatum: 03.11.04 Datum: 14.12.04 17:19	Paper Mario 2 ist zwar sehr spaßig, aber als waschechtes rpg würde ich es nicht bezeichnen. Dafür ist die Geschichte zu kitschig und das kampfsystem zu simpel. spaß hat das spiel allerdings schon gemacht. das wars von mir, dem herren der nintendo-welt...
	Wer meint Userbild scheiße findet, der hat den Tod verdient!

SSX-Tricker	AW: Paper Mario: Die Legende vom Äonentor: Slapstick-Abenteuer oder "richtiges" Rollenspiel mit spielerischem Tiefgang
Rang: Anmeldedatum: 24.05.03 Datum: 15.12.04 17:25	Mich hat Paper Mario 2 durch die etwas komische Grafik eher abgeschreckt. Rundenbasierte Kämpfe find ich zwar sehr spannend, aber ich finds, zumindest bei einem Rollenspiel, wichtig, dass die Attacken mit schönen Effekten unterlegt sind, was bei Paper Mario 2 ja nicht der Fall ist. Deshalb habe ich mir das neue Herr der Ringe geholt. Und nein, ich bin KEIN Grafikfanatiker.
	Erfolg ist die Kunst, dem Sinnvollen das Rentable vorzuziehen.

Wie gefällt dir das Bühnen-Kampfsystem bei Paper Mario 2?

Die sprichwörtlichen Bretter, die die Welt bedeuten, sind für Mario der Schlüssel zum Sieg. Jeder Kampf wird auf einer Bühne ausgetragen, wo das Publikum ein Mitspracherecht besitzt. Bei 58,1 Prozent von euch ist dieses besondere Kampfsystem super angekommen. 25,6 Prozent halten diese Art der Konfliktlösung für sehr gut. Ein mäßiges „Geht so" war 9,3 Prozent aller Befragten zu entlocken und 7 Prozent finden sogar, dass das Bühnen-Kampfsystem der totale Schuss in den Ofen ist.

INFO EURE MEINUNG

Welches ist deiner Meinung nach das beste Rollenspiel auf dem GameCube?

Baldur's Gate: Dark Alliance	4,3%
Der Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter	7,2%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	8,7%
Paper Mario 2	26,0%
Phantasy Star Online Episode I & II	1,4%
Pokémon Colosseum	1,4%
Skies of Arcadia Legends	8,7%
Tales of Symphonia	42,0%

Wenn du den Humor von Paper Mario 2 auf einer Skala von 1 bis 10 bewerten müsstest, was würdest du geben?

Lachen ist gesund. Also kann man *Paper Mario 2* durchaus als Medizin für die Bauchmuskeln bezeichnen? Das meinen auch 43,2 Prozent der Leser und stufen die Story im Bereich von 9 bis 10 ein. 31,4 Prozent würden eher eine 7 oder 8 wählen. 9,8 Prozent aller Beteiligten bewerten den Humor entweder mit 5 oder 6. Für 7,8 Prozent pendelt sich der Humor von *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* entweder auf 3 oder 4 ein. Und nach dem Urteil von ebenfalls 7,8 Prozent der Spieler ist der Humor kaum vorhanden und hat nur 1 oder 2 Punkte auf der Skala verdient.

TAGEBUCH

SO ENTSTEHT EIN SPIEL!

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Capcom bei der Entwicklung des Horror-Schockers Resident Evil 4.

Teil 1: Die Entstehung
Teil 2: Die Programmierung
Teil 3: Grafik und Sound
Teil 4: Leveldesign
Teil 5: Bugfixing und Produktion

Resident Evil 4

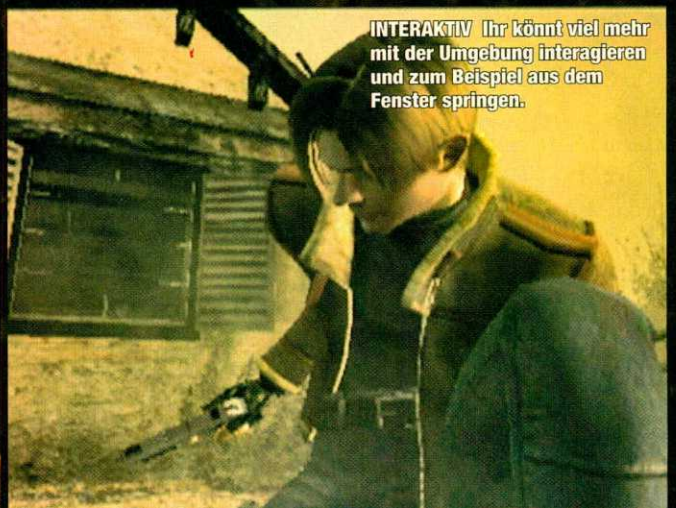
Teil 4: Das Leveldesign

Der neueste Teil der beliebten Horror-Serie *Resident Evil* ist eines der am meisten erwarteten GameCube-Spiele in diesem Jahr. Auch Capcom weiß um die Wichtigkeit seines Franchises und möchte bei *Resident Evil 4* nichts dem Zufall überlassen. Umfang, Präsentation und Spielspaß müssen einfach stimmen, um langjährige Fans der Serie nicht zu verprellen. Zu einem genialen Spielerlebnis trägt vor allem das Leveldesign bei, welches die Designer in Absprache mit dem Director des Spiels entwickeln. „Zunächst einmal besprechen wir das Konzept jedes Levels mit dem Director und skizzieren per Handzeichnungen die Levels vor. Bereits hier soll klar herauskommen, wie sich der Titel spielen wird. Anschließend erstellen wir die Hintergründe grob in 3D. Bevor es nun weitergeht, prüfen wir erst einmal, ob der Level überhaupt spielbar ist. Sollten wir feststellen, dass die Spielbarkeit nicht unseren Vorstellungen entspricht, können wir zu diesem Zeitpunkt auch noch Änderungen am Spielkonzept vornehmen. Wenn es keine Probleme gibt, dann arbeiten wir weiter am Spiel", erklärt Kouji Kakae, Mitarbeiter der Planungssektion von *Resident Evil 4*.

ECHTE WERTARBEIT

Die Frage, was denn das Wichtigste am Leveldesign von *Resident Evil 4* ist, beantwortet Kakae deutlich: „Die totale Qualität!" Bei

UNGLAUBLICH DETALLIERT Die Charaktere verfügen sogar über realistische Gesichtszüge.



INTERAKTIV Ihr könnt viel mehr mit der Umgebung interagieren und zum Beispiel aus dem Fenster springen.

WAHNSINN In Bewegung sieht dieser Bosskampf absolut beeindruckend aus.

SCHMERZHAFT Ashley ist in eine Falle getreten.

VERSCHWÖRUNG Die Geschichte von Resident Evil 4 ist sehr mysteriös.

der Entstehung der Levels ist die Leistungsfähigkeit einer Konsole oft weniger wichtig, wie man zunächst annehmen könnte. „Man muss die Grafik-Power einer Konsole beim Entwickeln der Levels nicht immer berücksichtigen. Lediglich nachdem das Konzept abgesegnet wurde und wir an der Qualität der Levels arbeiten, muss die Grafikfähigkeit der jeweiligen Konsole in Betracht gezogen werden", sagt Kakae.

Die Konsolen haben in den letzten zehn Jahren einen gewaltigen Leistungssprung vollzogen und die Levels wurden immer aufwendiger. Wir haben Kouji Kakae gefragt, ob sich denn auch die Arbeit der Leveldesigner dadurch verändert hat. „Wenn es nur um das Designen geht, dann gibt es keine großen Unterschiede gegenüber dem Stand vor zehn Jahren. Wenn es aber darum geht, diese Design-Ideen in die Tat umzusetzen, dann ist dieser Prozess wesentlich aufwendiger und zeitintensiver", erklärt Kakae. Doch was braucht es, um Leveldesigner bei einem Unternehmen wie Capcom zu werden? „Leidenschaft und ein wenig Glück", beantwortet Kakae ehrlich. Natürlich gibt es auch für Kakae Spiele mit herausragendem Leveldesign. Dazu zählen die *Dragon Quest*-Serie sowie *Freedom Fighters* und einige Spiele der *Medal of Honor*-Serie. In der nächsten Ausgabe stellen wir euch den letzten Teil unseres *Resident Evil 4*-Tagebuchs vor.

FABIAN SLUC

RETTER Bringt die entführte Präsidenten-Tochter Ashley heil zurück.

CHEATS & CODES

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

OHNE ALKOHOL Dicker Kopf und auch noch Laserstrahlen verschießen.

Die Unglaublichen

CHEATCODES Diese Cheats sind unglaublich hilfreich.

Wer bei den Unglaublichen nicht mit unglaublichen Leistungen glänzen kann, dem helfen unsere Cheats weiter. Neben nützlichen Codes werdet ihr auch einige lustige Funktionen entdecken, die zum Beispiel die Köpfe schrumpfen oder Mr. Incredible Laserstrahlen verschießen lassen. Im Menü „Geheimnisse" müsst ihr dazu folgende Codes eingeben:

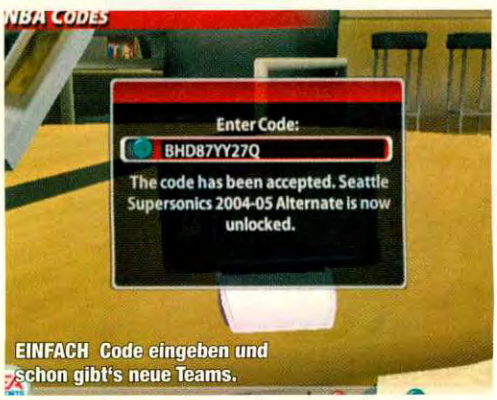
Intro zeigen – HI	Schnelleres Gameplay – SASSMODE
Laserbeam aktivieren – GAZERBEAM	**Ein-Schlag erledigt Gegner – KRONOS**
Smartbomb – SMARTBOMB	Elastigirl Unendlich Incredi Power – FLEXIBLE
Unendlich Incredible SHOWTIME	**Helligkeit ändern – EMODE**
Große Köpfe – EINSTEINIUM	25% Energie – UUDDLRLRBAS
Kleine Köpfe – DEEVOLVE	**Kamera ändern – NVERTCAMERAX**
Immer Dash – DASHLIKES	Kamera ändern – NVERTCAMERAY
Schnell rennen - DANIELTHEFLASH	**Mehr Energie-Symbole – TONYLOAD**
Slow Motion – BWTHEMOVIE	Credits – YOURNAMEINLIGHTS
Fire Trail aktivieren – ATHLETESFOOT	**Verrückte Farben – DISCORULES**

NBA LIVE 2005

CHEATCODES Freie Teamauswahl

In der NBA Lounge im Start-Menü bzw. im Dynasty-Modus unter dem Menüpunkt „Codes" folgende Kombinationen eingeben:

YISS55CZ0E – 50,000 Dynasty Punkte
AAPSEUD09U – Mavericks Alternativ Jersey
HDI834NN9N – Hawks Alternativ Jersey
XCV43MGMDS – Celtics Alternativ Jersey
NAVNY29548 – Warriors Alternativ Jersey
JRE7H4D90F – Hornets Alternativ Jersey
BHD87YY27Q – Sonics Alternativ Jersey



EINFACH Code eingeben und schon gibt's neue Teams.

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/84 60 33

Taglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

GoldenEye Roque Agent

CHEATCODES Spaß im Mehrspieler-Modus

Nicht nur im Singleplayer-Modus macht das neue Bond-Abenteuer eine Menge Laune. Im Mehrspieler-Modus mit Freunden läuft *GoldenEye Rogue Agent* zur Höchstform auf. Um eurer Spielfigur einen unverwechselbaren Touch zu geben, haben wir für euch einen Code, um neue Skins freizuschalten. Ferner dürft ihr im Paintball-Modus eurer Kreativität an den zahlreichen Wänden freien Lauf lassen. Gebt im Extras-Bildschirm dazu folgende Tastenkombinationen ein:

→, ←, →, ←, ↓ (x2), ↑ (x2) - Paintball Modus
↓, ←, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑ - Alle Skins im Multiplayer

ABWECHSLUNG Jetzt dürft ihr auch mit Xenia Onatopp in den Kampf ziehen.

Tron 2.0 Killer App

CHEATCODES Minispiele für alle

Um alle Minispiele in *Tron* sofort freizuschalten, gebt ihr im Titelbildschirm ganz einfach die folgende Tastenkombination ein:

← (x4), ↑, →, ↓ (x2), Select.

LOSLEGEN Mit unserem Cheat könnt ihr alle Minispiele anwählen.

ABGEDREHT Die Minispiele erinnern an alte Puzzle-Klassiker.

Die Unglaublichen

LEVELCODES Startlevel frei wählbar

Auch auf dem GBA sind die Unglaublichen unterwegs. Schlüpft in die Rolle der unglaublichen Superhelden-Familie und legt den Verbrechern das Handwerk. Für alle, die ohne Umwege einmal in spätere Levels schnuppern möchten oder Probleme in einigen Abschnitten haben, gibt es hier die kompletten Passwörter aller Levels:

KLEBRIG Die Kugeln machen Mr. Incredible arg zu schaffen.

Level 1-1-1: MSW5	Level 3-2-2: 65NS
Level 1-1-2: BK8V	**Level 3-2-3: YVKK**
Level 1-2-1: 69NN	Level 3-2-4: KGTY
Level 1-3-1: GFVY	**Level 3-3-1: SDR6**
Level 1-3-2: V34K	Level 3-4-1: Z3ZB
Level 2-1-1: 94HR	**Level 3-5-1: 9?5M**
Level 2-1-2: ZWLG	Level 3-5-2: FC73
Level 2-1-3: SP??	**Level 3-5-3: NL2?**
Level 2-2-1: KDY3	Level 3-6-1: VXBG
Level 2-3-1: Y27F	**Level 3-6-2: YWKJ**
Level 2-3-2: 6!2N	Level 3-6-3: GJQZ
Level 2-3-3: BHBV	**Level 3-7-1: KHP2**
Level 2-4-1: MQR5	Level 3-7-2: 313K
Level 2-4-2: 3YTK	**Level 4-1-1: ?!JT**
Level 2-4-3: ?6DS	Level 4-2-1: ML17
Level 2-5-2: 6?SR	**Level 4-3-1: YXFC**
Level 2-5-3: SNJ5	Level 4-4-1: GHV1
Level 3-1-1: MNW9	**Level 4-5-1: VW4C**
Level 3-2-1: BF8Z	Level 4-6-1: YX!F

N-ZONE SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Metroid Prime 2: Echoes

[m]
WMBB-V3N0-A2890
V7F3-00K1-04N64
BGHB-4RWC-781V3
7KU5-FT7Q-DER62
5ZW4-PG70-JE0UM
Unverwundbarkeit
CQNW-ANWY-QGYAU
URU2-J3J1-T2CHJ
PUZT-1392-BTUYW
Maximale Energietanks
WBY0-0K30-PBMVU
VYNY-8Q18-ZRAKM
1H7Q-82HU-7M5C5
Maximale Raketen
28HD-EFDJ-5PTGV
PKAG-J4PQ-VBZ1C
Unbegrenzt Raketen
P67R-JRYP-TE39Z
ACEF-YAMY-TQ90M
Charge Beam
WBY0-0K30-PBMVU
VYNY-8Q18-ZRAKM
1H7Q-82HU-7M5C5
Dark Beam
5B17-0M2A-X0KEJ
MMUC-HYZB-V9XYT
3J02-UHP0-WGH3G
Light Beam
BUHK-WJ7J-QNEC1
6YJN-X1RH-K6J01
F32R-J39F-9FJ4M
Annihilator
Q69H-UTXG-7N453
B2QA-QRM8-2CEQD
YWKZ-PUB6-YW13R

Call of Duty: Finest Hour

[m]
Q8FK-H3F0-2Z202
0E3W-FRQN-NKY4A
Unverwundbarkeit
4W24-YTX2-TC2N2
J7ZN-C1FR-51W8W
NJRJ-BBBT-70JG8

Metroid Prime 2 Echoes

Komplettlösung – Teil 1

Unsere **detaillierte Komplettlösung** führt euch Schritt für Schritt durch den ersten Teil des umfangreichen Spiels.

Die ersten Abschnitte sind besonders genau beschrieben, um dem Leser den Einstieg in das Spiel zu erleichtern. Da die Spielwelt sehr umfangreich und komplex ist, verweisen wir im Text meist auf die Namen der Orte, die in den detaillierten Übersichtskarten des Spiels verwendet werden.

Helle Welt: Tempelanlagen

Absturzstelle

Scannt alle Objekte im Bereich der Absturzstelle und zerstört die Barrieren. Bei der Abzweigung biegt ihr nach rechts ab und springt in das Loch. Eilt zur Gittertür und scannt die Konsole, die ihr links vom Durchgang seht. Anschließend zerstört ihr die beiden Schlösser, um die Tür zu öffnen. Im nächsten Gang müsst ihr eine weitere Konsole scannen – diese findet ihr in einer Nische auf der linken Seite. Stellt euch auf die Projektion und ladet die Übersichtskarte herunter. Danach zerstört ihr die Barriere, um die Tür zu erreichen. Im nächsten Abschnitt macht ihr euch mit der Zielfunktion vertraut und vernichtet die Aliens. Vergesst nicht, alle neuen Gegner zu scannen. In der Kommandokammer erlegt ihr die Gegner und untersucht alle neuen Objekte und Kadaver. Als Morph Ball rollt ihr unter den Metallstangen hindurch und erkundet den Lüftungsschacht. Auf der anderen Seite hüpft ihr mit einem Bombensprung in die runde Halterung und legt eine Bombe. Die Konsole im Vorraum wird nun mit Strom versorgt und ihr könnt das Schott öffnen. Lasst den Tunnel hinter euch und seht euch die Zwischensequenz an. Anschließend rennt ihr in den schwarzen Nebel.

Industrielle Stätte

Nach der Zwischensequenz ist der Weg zum nächsten Abschnitt frei. Bei dem verschlossenen Tor dreht ihr euch nach rechts und zerstört die Schleimtaschen. Als Morph Ball rollt ihr in den freigelegten Tunnel und erledigt die Feinde. Zerstört den Kistenstapel auf der rechten Seite, um den Weg zu einem Speicherpunkt freizulegen. Anschließend setzt ihr euren Weg fort und fahrt mit dem Aufzug nach unten. Betretet den Gang links und entriegelt das Tor zum Außenabschnitt. Rennt geradeaus und setzt den Kran in Bewegung, indem ihr die Konsole scannt. Danach nehmt ihr die neuen Gegner in die Datenbank auf und bahnt euch einen Weg nach oben. Dort lasst ihr die Brücke herunterstürzen, indem ihr die Konsole scannt und die Schlösser zerstört. Durch den Tunnel geht's in den nächsten Abschnitt weiter. Arbeitet euch zum Außenareal vor. Betätigt die Konsole auf gewohnte Weise und ballert anschließend auf das Seil des Krans. Springt zum Container, um die Tür zu erreichen. Im folgenden Tunnel scannt ihr die Maschine auf der linken Seite.

Sendeanlage

Erledigt die Aliens, betätigt die Konsole und betretet den nächsten Abschnitt. Vergesst nicht, den leblosen Soldaten

ZOMBIESOLDATEN Weicht mit Seitwärtssprüngen aus und bleibt ständig in Bewegung.

RAKETENWERFER Zerstört die gelbe Kiste beim Raumschiffwrack, um den Raketenwerfer zu finden.

INFO GRUNDLAGEN

Allgemeine Tipps

• Die 100-Prozent-Marke erreicht ihr, indem ihr alle Gegenstände einsammelt und alles Wichtige in der Datenbank erfasst, damit euer Logbuch am Ende des Spiels vollständig ist. Wenn ihr einen neuen Raum betretet oder auf neue Feinde trefft, scannt ihr alles ab. Mit dem Scan Visor findet ihr Schwachstellen in Mauern und Felsen, aber auch Informationen über einzelne Gegner. Scannt unbedingt jeden Endgegner, um seinen verwundbaren Punkt zu finden. Der Kampf gestaltet sich so viel einfacher.

• Der Doppelbombensprung gelingt mit ein wenig Übung auf Anhieb. Legt die erste Bombe und wartet, bis ihr Timer fast abgelaufen ist. Das könnt ihr am Pfeifen erkennen. Sobald ihr den Ton hört, legt ihr eine zweite Bombe ab. Wenn ihr den Schwung verliert, platziert ihr die dritte Sprengladung in der Luft.

• Auch wenn euer Raketenvorrat am Anfang beschränkt ist, solltet ihr nicht zögern, diese Waffen einzusetzen. Viele Gegner lassen neue Raketen fallen, wenn sie das Zeitliche segnen.

• Es lohnt sich, in bereits besuchte Gebiete zurückzukehren. Meist findet ihr Stellen, die ihr erst mit einem neuen Upgrade erreicht, das ihr zu dem Zeitpunkt eures ersten Besuchs noch nicht hattet.

DUNKLER SPLINTER Dieser Bossgegner attackiert euch mit Sprung- und Spuckangriffen.

zu scannen. Im Tunnel erfasst ihr das Brummer-Geschütz für die Datenbank. Verwandelt euch in einen Morph Ball und rollt durch den Schacht links. Auf der anderen Seite scannt ihr den Soldaten und die Konsole. Anschließend rollt ihr unter dem defekten Tor hindurch. Mit dem Scan-Visor erfasst ihr alle wichtigen Objekte der Absturzstelle. Zerstört die gelb leuchtende Kiste und packt den Raketenwerfer ein. Im Inneren des Raumschiffwracks öffnet ihr die Tür und ladet die Karte herunter. Anschließend springt ihr durch das Loch in der Wand auf die andere Seite. Scannt das Steuerfeld und rollt auf die Abschussvorrichtung. Danach springt ihr zu der roten Tür und feuert eine Rakete auf die Panzerung ab. In der Grube werft ihr einen Blick nach oben, um die Energieversorgung für die Abschussvorrichtung zu entdecken. Sobald ihr den geheiligten Pfad betretet, werft ihr einen Blick nach links und untersucht die glatte Wand. Mit einer Rakete reißt ihr einige Risse in die Struktur. Anschließend sucht ihr in der Nähe der Abschussvorrichtung nach einer Nische, in der ihr die Steuerkonsole findet. Lasst euch gegen die Wand schleudern und rollt zur anderen Seite des Abschnitts. Per Aufzug geht's zum nächsten Raum weiter. Betretet das folgende Areal und rollt durch den Schacht auf der linken Seite. Nachdem ihr den Spielstand gespeichert habt, setzt ihr euren Weg fort.

Bossgegner: Alpha Splinter

In der ersten Phase des Kampfes müsst ihr den Sprungattacken ausweichen. Benutzt dazu den Seitwärtssprung. Sobald sich der Gegner in den dunklen Alpha Splinter verwandelt, spuckt er dunkle Materie auf euch. Direkt danach folgt ein Sprungangriff. Wechselt bei euren Ausweichmanövern die Richtung, da der Feind ständig versucht, in euren Lauf zu springen.

Zentraler Energieregulator

Nach dem Kampf sammelt ihr die Energiekugel ein und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Sobald das Gespräch vorbei ist, scannt ihr das lilafarbene Muster. Im Bossgegnerraum entriegelt ihr die Tür mit der Inschrift. Ballert euch den Weg frei und fahrt mit dem Aufzug nach unten. Öffnet die Tür und erledigt die Monster. Nach dem Kampf entriegelt ihr die Raketentür und sammelt den Energiecontainer ein. Kehrt zur Industriellen Stätte zurück und öffnet die Inschriftentür. Sobald ihr den Tunnel hinter euch gelassen habt, geht's nach links weiter, wo ihr die Spinnweben pulverisiert. Als Lohn erhaltet ihr einen Missile Container. Lauft zu dem großen Loch in der Wand und scannt die Inschrift auf der rechten Seite. Danach fahrt ihr mit dem Aufzug nach unten.

Helle Welt: Ödland von Agon

Ödland

Scannt den Wurm, um seine Schwachstelle zu finden, dadurch nimmt Samus automatisch die Augen dieser Gegner ins Visier. Öffnet die Raketentür und nutzt die Gelegenheit, um euren Spielstand zu sichern. Kehrt in den vorherigen Abschnitt zurück und klettert über die Plattformen nach oben. Direkt über der Raketentür scannt ihr die Felssäule. Feuert eine Rakete auf das Ziel ab und lauft zur anderen Seite. Arbeitet euch weiter vor, bis ihr die nächste Tür erreicht. Rollt durch den Kugelabschnitt und scannt die neuen Gegner, bevor ihr die Waffen einsetzt. Im oberen Bereich steht eine Säule aus Schwefelstein, die ihr mit einer Rakete zu einer Brücke umfunktioniert. Ballert euch durch den

SÄULE Feuert eine Rakete auf die brüchige Stelle ab, um einen neuen Weg freizulegen.

nächsten Tunnel, damit ihr den Tempel von Agon erreicht. In der Mitte des Tempels trefft ihr auf einen Bossgegner.

Bossgegner: Bombenwächter

Bleibt ständig in Bewegung und haltet euch von den Bomben fern. Lasst euch nicht an die Wand drängen und weicht den Sprengladungen sowie den Sturmangriffen des Wurms mit Seitwärtssprüngen aus. Mit Dauerbeschuss verletzt ihr den Schwanz des Gegners so lange, bis der Kopf des Wurms verwundbar wird. Wechselt das Ziel und jagt dem Bossgegner eine Rakete an den Schädel. Wiederholt den Vorgang fünf Mal, um das Biest zu erlegen.

Energieregulator

Nach dem Kampf sammelt ihr das Kugel-Upgrade ein und zerstört die Tore mit Bomben. Die Blöcke an den Schächten könnt ihr ebenfalls in die Luft sprengen. Verlasst den Abschnitt durch den einzig möglichen Ausgang und verwandelt euch in eine Kugel. Mithilfe einer Bombe katapultiert ihr euch in die Halterung der Maschine und aktiviert sie mit einer Explosion. Im nächsten Abschnitt scannt ihr das gelbe Hologramm. Ihr erhaltet den bernsteinfarbenen Schlüsselcode und macht euch danach auf den Rückweg. Bei der Förderanlage A öffnet ihr die gelbe Tür und schnappt euch den Missile-Container. Lauft den Weg zurück, bis ihr den Zugangsschacht zur Förderanlage erreicht. Den Block in der Mitte des Morph-Ball-Abschnitts sprengt ihr in die Luft und lasst euch nach unten fallen. Am oberen Ende der Bahn liegt ein Energie-Tank. Im folgenden Bereich öffnet ihr die gelbe Hologrammtür und sprengt den Felsbrocken in die Luft. Auf der anderen Seite des Tunnels ladet ihr die Karte herunter. Begebt euch zur Förderanlage A und öffnet die Tür, die sich eine Ebene unter dem gelben Hologrammtor befindet. Benutzt die Kugelkanone und betretet den nächsten Abschnitt, wo ihr euch mit den Piraten auseinander setzen müsst. Setzt bei diesen Gegnern unbedingt Raketen ein.

BOMBENWÄCHTER Bearbeitet den Wurm mit Raketen, solange der Kopf des Gegners verwundbar ist.

Portalterminal

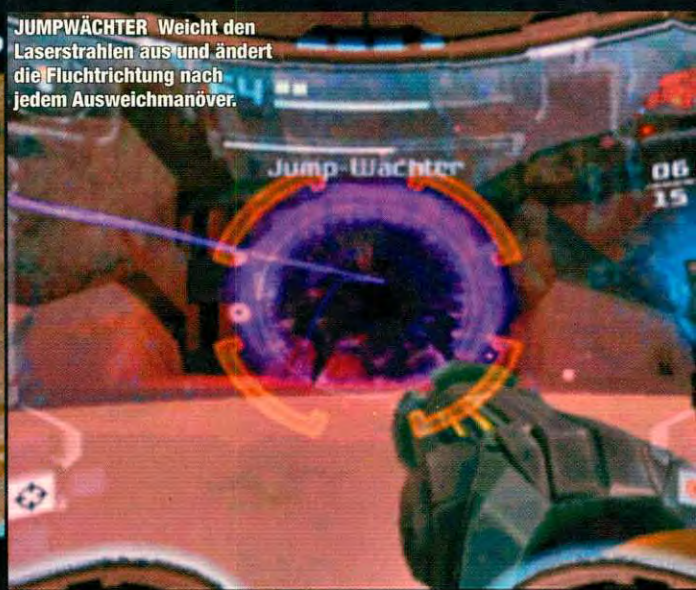
Nach der Schlacht scannt ihr alle Objekte und lauft die Rampe nach oben. Als Morph Ball aktiviert ihr die Maschine und rollt in den Schacht. Oben zerstört ihr die Barriere mit einer Bombe und macht die Fliegen nieder. Springt zur anderen Seite, folgt weiterhin dem Morph-Ball-Kurs und zerstört die zweite Barriere. Über die Plattform in der Mitte geht's zum dritten Kugelkanal. Per Bombe springt ihr nach oben, rollt an den Feinden vorbei und beseitigt die dritte Sperre. Nach der kurzen Zwischensequenz rennt ihr die Rampe hinauf und aktiviert das Portal.

Dunkle Welt: Ödland vom Dunklen Agon

Portalstätte

Scannt die neuen Objekte und ladet den leuchtenden Kristall mit einigen Schüssen auf. Anschließend geht's zur Bombenmulde weiter, mit der ihr die Tür öffnet. Unten ladet ihr den nächsten Kristall auf und erledigt die Feinde. Ballert euch bis zur Raketentür durch und speichert euren Spielstand. In der Duellstätte erledigt ihr den Ing-Soldaten und springt die Plattformen hinauf zur beweglichen Lichtzone. Wenn ihr oben angekommen seid, wartet ihr, bis sich der zweite Lichtbringer am rechten Ende der Brücke befindet. Dann aktiviert ihr den nächsten Kristall und lauft über die Brücke zur Tür. Rollt durch den Tunnel , lasst euch heilen und betretet den folgenden Raum. Sobald ihr die Zone in der Mitte betretet, werdet ihr angegriffen.

MISSILE CONTAINER Sprengt den Block in der Mitte des Abschnitts, um das Raketenmagazin zu vergrößern.



JUMPWÄCHTER Weicht den Laserstrahlen aus und ändert die Fluchtrichtung nach jedem Ausweichmanöver.

JUMPWÄCHTER Geht der Energiewelle aus dem Weg, die nach einem Sprung des Gegners folgt.

GESCHÜTZ Hinter den Säulen seid ihr vor den Angriffen sicher. Schaltet die Geschütze mit Raketen aus.

Bossgegner: Jump-Wächter

Bleibt während des gesamten Kampfes in der Lichtzone. Je mehr Schaden ihr dem Feind zugefügt habt, desto schneller führt er seine Angriffe aus. Der Gegner verfügt über zwei Angriffe, die er ständig einsetzt. Er feuert drei Laserstrahlen ab, denen ihr mit dem Seitwärtssprung entgeht. Wechselt zwischen den einzelnen Salven die Fluchtrichtung. Sollte der Feind glühen und in die Nähe der Zone springen, lauft ihr ein Stück zurück, um nicht von der Schockwelle getroffen zu werden. Währendessen feuert ihr aus allen Rohren auf den Bossgegner. Nach dem Kampf erhaltet ihr das Space-Jump-Upgrade.

Richtgrube

Springt nach oben zur nächsten Lichtzone und arbeitet euch weiter voran. Für die letzten beiden Plattformen benötigt ihr den Doppelsprung, um die große Distanz zu überwinden. Öffnet die Raketentür. Im Tempel vom dunklen Agon rennt ihr nach links zur Tür und schnappt euch den ersten Tempelschlüssel. Speichert den Spielstand und macht euch auf den Rückweg zu dem Portal, durch das ihr in die dunkle Welt gereist seid.

Helle Welt: Ödland von Agon 2

Zur zentralen Förderanlage

Schafft euch die Piraten vom Leib und lauft durch die Tür auf der linken Seite. Springt in die Bombenmulde und sammelt die Missile Container ein. Weiter geht's zur Förderanlage A, wo ihr auf den Kopf der Statue springt. Von dieser Stelle aus erreicht ihr den oberen Gang in der Wand durch einen Doppelsprung. Scannt die Steuerkonsole und öffnet die neue Tür. Im Verbindungsgang sprengt ihr die beiden Gegner mit einer Rakete in die Luft. Nach der kurzen Zwischensequenz müsst ihr mehrere Wellen von Piraten beseitigen. Sobald die Kanonen bemannt werden, geht ihr hinter einer Säule in Deckung und erledigt die Schützen mit Raketen. Setzt euren Weg fort und sprengt das brüchige Gitter auf dem Boden mit einer Kugelbombe. Rollt durch den Schacht und an den Fallen vorbei. Haltet euch zunächst rechts, um einen Missile Container abzustauben. Sobald ihr die Gegner erledigt habt, scannt ihr die wichtigen Terminals und aktiviert den Aufzug. Oben macht ihr den Gegner kampfunfähig und öffnet die Türen, um die Kommandozentrale zu erreichen. Dort scannt ihr das rote Terminal und öffnet die Sicherheitstüren. Zerstört die automatischen Geschütze und rollt an den Laserstrahlen vorbei.

DUNKLE SAMUS Der Container in der Mitte des Raums ist unzerstörbar und eignet sich als Deckung.

Biolagerstation

Fahrt mit dem Aufzug nach oben und räumt den Weg frei. In der runden Kammer verschiebt ihr das Sicherheitstor durch eine Kugelbombe. In der Bioenergie-Gewinnung macht ihr zuerst die beiden Luftpiraten kampfunfähig und scannt anschließend das leuchtende Symbol. Mit den gegenüberliegenden Steuerpulten kontrolliert ihr die Säulen. Die rote Taste auf der linken Säule lässt einen Block nach unten fallen, während ihr mit der rechten Taste einen Block nach oben fahren könnt. Jede Säule hat ein eigenes Steuerpult. Bei der linken Säule lasst ihr drei, bei der mittleren zwei und bei der rechten einen Block nach unten fallen. Mit dem Doppelsprung gelangt ihr zur oberen Plattform. Achtung: Gegenüber der Tür liegt ein Energie-Tank, den ihr nur erreicht, indem ihr die Blocktreppe in die andere Richtung aufbaut! Mit

DUNKLE SAMUS Nehmt euch vor den Rammattacken in Acht, da der Feind beim Aufprall eine mächtige Explosion auslöst.

MORPH BALL Per Bombensprung erreicht ihr die höher gelegenen Kanäle und könnt die gefährliche Substanz umgehen.

LIGHT BEAM Mit dieser Waffe kämpft ihr euch ohne Probleme durch die dunkle Welt.

dem richtigen Timing bringt ihr den folgenden Kugelabschnitt hinter euch. In der Sandaufbereitung demoliert ihr die Geschütze und sprengt die brüchige Wand links mit einer Rakete. Setzt euren Weg fort.

Bossgegner: Dunkle Samus

Bleibt dem Gegner vom Leib und ballert drauflos. Nutzt die großen Tanks als Deckung und geht den Rammangriffen aus dem Weg. Spart eure Raketen, da die dunkle Samus sämtliche Missiles mit einem Energieschild abwehrt. Sobald ihr der Gegnerin die Hälfte ihrer Lebenspunkte abgezogen habt, schwebt sie in die Luft und feuert vernichtende Geschosse auf euch ab. Hier solltet ihr auf keinen Fall in der Nähe der Stelle stehen, an der der Energiebrocken einschlägt. Nur der große Behälter in der Mitte des Raums ist unzerstörbar. Nach dem Kampf sammelt ihr den Dark Beam ein. Rennt zur Biolagerstation und öffnet die dunkle Tür. Im Lagerraum findet ihr einen Missile Container. Weiter geht's in der Kommandozentrale, wo ihr das Portal mit dem Dark Beam aktiviert.

Dunkle Welt: Ödland vom Dunklen Agon 2

Verdammter Eingang

Lauft nach rechts und aktiviert die einzelnen Lichtzonen. Sobald ihr neben der Plattform mit dem weiß umrandeten Bildnis steht, feuert ihr eine Rakete auf dieses Ziel ab. Über die Felsplatte erreicht ihr den oberen Teil des Abschnitts, wo ihr den zweiten Tempelschlüssel einsammeln könnt. Springt über die mittlere Plattform zur anderen Seite zurück und öffnet die dunkle Tür. Säubert den Verbindungstunnel und biegt in der Oase der Dunkelheit nach rechts ab. Entriegelt die Tür neben dem Portal und untersucht die Rückseite der Säule. Feuert mit dem Dark Beam auf die Spitze des Turms. Anschließend könnt ihr zur Raketentür springen und euren Spielstand speichern.

Quell der Fäulnis

Mit einer Bombe springt ihr in den oberen Schacht. Rollt bis zur Lücke und zündet eine weitere Kugelbombe. Kurz vor der Explosion bewegt ihr euch nach rechts, um den Abgrund zu überwinden. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und haltet euch links. Hinter dem Kistenstapel findet ihr das erste Schloss. Das zweite Schloss befindet sich auf der erhöhten Ebene gegenüber eurer Position. Die letzte Konsole findet ihr, wenn ihr über die drei schwebenden Plattformen nach oben springt. Im nächsten Abschnitt ballert ihr auf den Kristall, der von Schatten umgeben ist. Begebt euch in diese neue Lichtzone und erledigt die

GESCHÜTZTURM Ballert auf den Eingang rechts, um einen neuen Weg freizulegen.

AMORBIS Schießt so lange auf die Köpfe der Würmer, bis deren Panzerung abfällt.

Feinde. Anschließend geht's weiter zur Raketentür. Springt nach unten, beseitigt die neuen Gegner und begebt euch auf die andere Seite der Säulen. Ballert mit dem Dark Beam auf die Kristalle, die am oberen Ende der Säulen zu sehen sind, und springt zur dunklen Tür hinauf. Schnappt euch den Light Beam und kehrt in die Futtergrube zurück. Öffnet die Lichttür und zerstört die Barrieren, um zum Verdammten Eingang zurückzukehren. Durch die dunkle Tür im oberen Bereich des Abschnitts geht's weiter.

Schlachtfeld

Springt nach unten und macht die Gegner mit dem Light Beam unschädlich. Falls ihr neue Munition braucht, zerstört ihr die herumstehenden Ings mit dem Dark Beam. Nach der Schlacht sammelt ihr den Schlüssel ein und macht euch auf den Rückweg. Benutzt das Lichtportal in der Oase der Dunkelheit, um zur Lichtwelt zu gelangen.

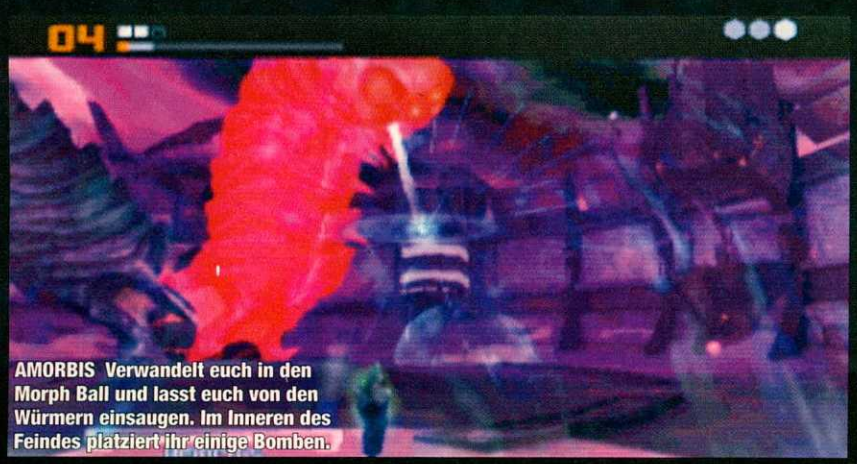
Zentrale Förderanlage

Von der Kommandozentrale aus begebt ihr euch über die helle Tür zu der zentralen Förderanlage. Bemannt eines der Geschütze und zerstört alle Generatoren in der Umgebung. Nachdem ihr die Piraten neutralisiert habt, geht's über die Trümmer links zu den Plattformen hinauf. Auf der anderen Seite des Abschnitts scannt ihr die Terminals und lauft zum Schutzschild weiter. Rollt durch den Schacht und sammelt den Munitionscontainer ein. Macht einen kleinen Umweg über Speicherstation A und eilt danach zum Portalterminal. Dort aktiviert das Portal per Konsole.

Dunkle Welt: Ödland vom Dunklen Agon 3

Bossgegner: Amorbis

Sichert euren Spielstand an der Speicherstation 2. Danach macht ihr euch auf den Weg zum Tempel vom Dunklen Agon. Stellt euch in eine der permanenten Lichtzonen und ballert so lange auf die Würmer, bis sie sich an die Kugel heften. Jetzt müsst ihr die Gesichtspanzer der Bossgegner zerstören. Sobald der Wurm mit dem Saugangriff startet, verwandelt ihr euch in den Morph Ball und platziert ein paar Bomben im Inneren des Wurms. Sammelt anschließend die Heilungskugeln ein und wiederholt den Vorgang. Falls die Würmer einen gemeinsamen Angriff starten, springt ihr über die Energiestrahlen hinweg oder flüchtet in eine andere Lichtzone. Nach dem Kampf sammelt ihr das Upgrade ein und verlasst den Tempel Richtung Energieregulator. Aktiviert die Maschine per Bombe und betretet den zentralen Bereich des nächsten Abschnitts.



AMORBIS Verwandelt euch in den Morph Ball und lasst euch von den Würmern einsaugen. Im Inneren des Feindes platziert ihr einige Bomben.

Mit der Energie in der Tasche macht ihr euch auf den Weg zur Portalstätte. Optional macht ihr einen kleinen Abstecher zur Duellstätte und öffnet dort die dunkle Tür. Springt im Lagerraum nach unten und rollt in den Schacht unterhalb der Eingangstür. Dort ist ein Missile Container versteckt.

Tempel von Agon

Begebt euch zum Energieregulator von Agon und liefert die Energie ab. Danach fahrt ihr mit dem Transporter zu den Tempelanlagen. Weiter geht's in der Tempelbaustelle, wo ihr auf den Tempeltransporter B steigt. Beim zentralen Energieregulator sprecht ihr mit dem Alien. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und scannt die Tür mit dem gelben Hologramm. Über den Tempeltransporter C gelangt ihr in den neuen Bereich. Öffnet die gelbe Hologrammtür und passiert die Halfpipe. In der Klamm der Augen aktiviert ihr das Portal mit dem Dark Beam und tretet hindurch.

Verlassenes Lager

Folgt dem Verlauf des Gangs und springt nach oben zu den Kugelkanälen. Benutzt zuerst den Kugelaufzug auf der rechten Seite und aktiviert die zweite Bombenmulde. Weiter geht's nach rechts, wo ihr die nächsten beiden Steuermulden mit einer Sprengladung verseht. Fahrt nach unten und benutzt noch einmal den rechten Kugelkanal. Nachdem ihr die letzte Mulde erreicht habt, könnt ihr auf die Plattform in der Mitte springen. Nach der kurzen Fahrt aktiviert ihr das Portal mit dem Light Beam. Springt nach unten, macht die Piraten kampfunfähig und feuert mit dem Light Beam auf den lilafarbenen Kristall. Auf dieselbe Weise schiebt ihr den kurzen Block in die Mitte der Röhre. Im Wasserabschnitt braucht ihr wieder den Block, um euren Weg fortsetzen zu können. Öffnet die gelbe Hologrammtür und aktiviert den Aufzug. In der nächsten Ausgabe findet ihr eine Lösung zu dem Sumpf von Torvus und den folgenden Gebieten.

Paper Mario
Die Legende vom Äonentor

Teil 2

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung geht's dem Oberbösewicht Crucius und der Königin der Finsternis an den Kragen.

Wir begleiten euch bis zum Endkampf durch Marios neuestes Abenteuer. Dabei stehen wir euch bei Bosskämpfen zur Seite und helfen euch bei den zahlreichen kleinen Rätseln und Aufgaben.

Kapitel 5: Der Schatz des Piraten

Was muss ich in Rohlingen tun?

Zurück in Rohlingen, begebt ihr euch wie gewohnt zuerst zum Äonentor. Nach dem Gespräch mit Gumbarth sucht ihr Korsario im Gasthaus auf. Folgt ihm zum Hafen, sprecht erneut mit dem Seefahrer und geht dann in den rechten Teil der Stadt. Mit eurem Mini-Yoshi fliegt ihr unterhalb der Brücke zur anderen Seite und klettert über die Kisten auf das Dach. Von dort aus geht's auf die Dächer zu eurer Linken, wo ihr in den Schornstein rollt. Nach der erfolglosen Unterhaltung kehrt ihr ins Gasthaus zurück und redet mit dem Wirt. Bringt den Abschiedsbrief zu dem alten Seebären und geht zum Hafen.

Was erwartet mich auf der Isla Corsaria?

Nach dem Kampf sagt ihr zu, die Insel zu erforschen, und lauft nach rechts. Springt auf dem ?-Block nach oben, um einen weiteren Block erscheinen zu lassen, mit dessen Hilfe ihr den Spalt mit dem Mini-Yoshi überwinden könnt. Im Anschluss an die Zwischensequenz überquert ihr die Brücke, besiegt die tanzenden Gegner und schlagt mit dem Hammer gegen den Baum. Auf dem Rückweg zum Camp lasst ihr euch auf der linken Seite nach unten fallen und benutzt mit der Hilfe eures Mini-Yoshis die Röhre unterhalb der Brücke. Schlagt gegen die Palme im Hintergrund und schnappt euch eine Kokosnuss, die ihr im Camp bei Korsario gegen den Psycho-Blubb tauscht. Bringt diesen zu Bart-omb zurück und begebt euch zum Lager. Nach der Unterhaltung lauft ihr den Pfad nach rechts bis an dessen Ende. Platziert den Edelstein im Schädel, um die beiden Steine zu aktivieren. Anschließend führt ihr drei Stampfattacken auf dem roten Schädel aus und schlagt vier Mal mit eurem Hammer auf den blauen. Stoßt Bart-omb in das Loch, um den Eingang zur Grotte freizulegen.

Wie geht's in der Grotte weiter?

Lauft nach rechts durch die Grotte und macht euch mit dem R-Trigger schmal, wenn ihr zu den Stacheln kommt. Auf der Brücke müsst ihr darauf achten, die Geschosse immer vor den Geschützen anzugreifen, damit ihr weniger Treffer abbekommt. Verschrottet die beiden Absender der Geschosse und setzt euren Weg fort. Überquert den Wasserfall mithilfe eures Mini-Yoshis und geht weiter, bis ihr zu dem blauen Schalter links auf einer Anhöhe neben dem nächsten Wasserfall kommt. Werft Bart-omb nach oben, damit er den Schalter bedient. Im Raum mit dem roten Schalter springt ihr auf die Kiste, die im Wasser treibt, Stellt euch links neben den Schalter, schickt Koopio nach links und lasst ihn dort auf der Stelle rotieren. Platziert den cleveren Klempner auf dem kleinen Lift im Hintergrund und lasst euren Freund auf den Schalter knallen. Mit dem Höhlenschlüssel sperrt ihr das Schloss der Tür beim letzten Speicher-Block auf. Geht durch die Tür am unteren Bildschirmrand und rollt unter den Speeren hindurch. Auf der anderen Seite der Brücke sprengt ihr mit Bart-omb die losen Bretter, um einen Durchgang freizulegen. Ihr gelangt schließlich zur schwarzen Truhe – den Schlüssel dafür erhaltet ihr, wenn ihr die Geister im Wrack besiegt habt.

SEEBÄR Zurück in Rohlingen, betretet ihr gleich das Gasthaus. Haltet dort nach Korsario Ausschau und sprecht ihn an.

SEEKRANK Die **Kurbel**, die ihr im linken Teil der Höhle findet, benutzt ihr an der Winde, um das Tor im Wasser zu öffnen.

Wo finde ich Cortez?

Begebt euch anschließend zu dem obersten Wasserfall und benutzt dort das Schiffs-Pad. Segelt den Wasserfall hinab und dann so lange nach links, bis ihr zu dem Boot mit der Kurbel kommt. Benutzt diese an der Winde, um das Tor im Wasser zu öffnen. Segelt durch das Tor und haltet euch rechts. Weicht den Wellen aus, klettert bei den gestrandeten Toads auf das Schiffs-Pad und betretet die Röhre. Geht ganz nach links, steigt in die nächste Röhre, schwebt mit der Papierflieger-Fähigkeit nach rechts zur nächsten Röhre und betätigt den Schalter. Anschließend fliegt ihr wieder nach rechts zur zweiten Röhre und schlagt auch auf diesen Schalter, wodurch ihr die Toads befreit. Setzt euren Weg nach rechts fort.

Bosskampf: Cortez

KP: 20 Angriff: 4 Abwehr: 1

Im Inneren des Schiffs tretet ihr gegen den alten Haudegen Cortez an. Der Kampf besteht aus drei Runden, in denen ihr jeweils 20 KP abbauen müsst. Zuerst greift er euch entweder mit einer oder mit allen Waffen an. Greift dabei ständig den Knochenberg an seinen Beinen oder seinen Kopf an. In der zweiten Runde attackiert ihr wiederum die beiden Schwachpunkte, bis er den Juwel in seinem Brustkorb freigibt. In der dritten Runde benutzt ihr Spezial-Fähigkeiten beziehungsweise Items, die allen Gegnern – hier vor allem den Waffen – schaden. Greift ununterbrochen mit starken Attacken an, bis der Boss das Zeitliche segnet.

Was muss ich auf der Insel noch erledigen?

Zurück bei den Toads, lasst ihr den Admiral ein Loch in die brüchige Wand sprengen. Folgt der Schildkrötensippe aus der Höhle und kehrt nach der Zwischensequenz wieder dorthin zurück. Ihr findet euch mitten in einer Seeschlacht wieder, in der ihr nur den Anführer der Gegner attackiert.

Peach:

Folgt Techs Anweisungen und stellt die Flaschen in der Reihenfolge rot, blau, gelb und grün von links nach rechts nebeneinander auf. Danach drückt ihr an der Maschine immer den Knopf, über dem der Behälter stoppt, und erwärmt die Mixtur exakt 30 Sekunden lang. Im Regal in Crucis Arbeitszimmer ganz rechts findet ihr die Disk, die ihr in den PC einlegt. Kehrt in den Raum mit der Maschine zurück, um wieder sichtbar zu werden.

Bowser:

Als Bowser müsst ihr euch lediglich mit Crucillus unterhalten.

Kapitel 6: Der Glimmer-Liner

Wie komme ich nach Bad Glimmerich?

Wie gewohnt begebt ihr euch zuerst zum Äonentor. Vom Professor aus geht's zum Laden auf der linken Seite von Rohlingen weiter und von dort aus durch die Hintertür zu Al Palmone. Euer nächstes Ziel ist das Geisterschiff im Hafen, das euch zur Isla Corsaria befördert. Lauft hier nach rechts und sprecht mit Palmina und Romanzo. Sucht bei dem Baum im Bereich rechts der Brücke nach dem Ring und bringt ihn zu dem Pärchen. Zurück in Rohlingen, holt ihr euch die Fahrkarte beim Al ab und steigt in den Zug nach Bad Glimmerich.

Was muss ich am ersten Tag im Zug erledigen?

Lauft nach links und sprecht den Zugbegleiter an. Im Speisewagen redet ihr mit Inspektor Ping, dem Pinguin mit der Lupe. Nach einer weiteren Unterhaltung mit ihm müsst ihr eure Unschuld beweisen. Nehmt zuerst die Flecken auf dem Boden näher unter die Lupe. Die Spur führt euch zu dem Täter. In dessen Schrank stoßt ihr auf den Topf. Anschließend bringt ihr den Topf zurück und sucht den Detektiv im Abteil 006 auf. Im Abteil 008 verfolgt ihr den Streit und redet mehrmals mit den Bomben, um Hinweise zu erhalten. Vom Zugbegleiter erfahrt ihr Näheres. Lauft jetzt nach rechts zum Zugführer und lasst euch ein Autogramm geben. Bringt es zu dem Jungen und besucht dann wieder Inspektor Ping in seinem Abteil. Danach geht ihr kurz zum Fahrbetreuer und betretet Abteil 004. Macht euch mithilfe von Barbara unsichtbar, um den Übeltäter zu überführen. Holt sein Tagebuch, das ihr im Gepäckabteil ganz links hinter den Kisten findet. Bringt es zu dem Geist zurück und überreicht im Anschluss dem Zugbegleiter seine Decke. Haltet auf dem Rückweg zu eurer Kabine noch kurz beim Inspektor an und legt euch dann schlafen.

Was erwartet mich am zweiten Tag?

Sucht den Inspektor auf, um einen neuen Fall zu erhalten. Im Abteil 001 hebt ihr die Unterlagen vom Boden auf und bringt sie zu Ping. Anschließend geht ihr in Marios Abteil und macht euch unsichtbar. Nachdem ihr den Dieb gestellt habt, bringt ihr seine Beute zurück. Die Unterlagen gehen an den Nager im Abteil des Inspektors, die Ohrringe bekommt die Kellnerin und den Ring die Passagiere im Abteil 002. Danach verlasst ihr den Zug und sprecht mit dem Zugbegleiter.

Was gibt's im Bahnhof zu tun?

Im Bahnhof lauft ihr nach rechts und rollt unter dem Gitter zum blauen Schalter durch, den ihr auch gleich betätigt. Nach den Jump&Run-Einlagen erreicht ihr den grünen Schlüssel, mit dem ihr die Tür im Raum mit dem blauen Schalter öffnet. Dahinter kämpft ihr euch bis zum Ende der Gasse voran, wo ihr Aerona die Poster beiseite blasen lasst. Hinter

AUSWEG Im Gepäckwagen könnt ihr euch an dem Rohr über die Hindernisse zu dem Durchgang hangeln.

FLUFFY Greift diesen Endboss hauptsächlich mit starken Attacken an, die sowohl an den Tentakeln als auch am Boss selbst Schaden anrichten.

der Geheimtür rollt ihr durch das Loch in der Wand nach unten. Biegt zuerst nach rechts ab, springt über den ersten Abgrund und rollt durch den Spalt auf der Plattform. Rollt nach links, wenn ihr wieder die Wahl habt. Falls ihr im linken Container landet, seid ihr richtig. Durch die Tür daneben geht's weiter. Nachdem ihr die Gegner erledigt habt, erscheinen drei Schalter, auf denen eine Zahl steht. Genauso oft müsst ihr auf den jeweiligen Schalter hämmern. Über die Treppe gelangt ihr zu einer Schatztruhe, in der ihr die Ultra-Stiefel entdeckt. Mithilfe eurer neuen Fähigkeit springt ihr nach oben an das Rohr, hangelt über die Kisten und hüpft rechts davon nach unten. Durch den Lüftungsschacht am Boden geht's weiter. Dank eures Yoshis begebt ihr euch auf die Kiste rechts neben dem eingezäunten Bereich. Springt dann nach oben und hangelt euch an dem Rohr entlang. Hüpft von unten gegen die Plattform mit dem Schlüssel und kehrt in die Eingangshalle des Bahnhofs zurück. Mit dem Aufzug geht's nach unten, wo Aerona die Gegner wegbläst. Bedient den Hebel und anschließend den Schalter zu eurer Linken.

Wie geht's im Zug weiter?

Verlasst das Bahnhofsgebäude und steigt an Bord des Zugs, wo ihr euch zuerst schlafen legt. Am nächsten Morgen begebt ihr euch zum Lokführer. Im Gepäckabteil lasst ihr Aerona die Gegner erneut durch die Gegend blasen und befreit so die Gefangenen. Springt am Ende des Gepäckwagens nach oben, hangelt euch am Rohr auf die Kisten und kämpft euch über das Dach voran.

Boss: Fluffy

KP: 50 Angriff: 5 Abwehr: 1
Benutzt zuerst Attacken, die allen Gegnern – in diesem Fall dem Boss und seinen Tentakeln – schaden. Sobald er den Schutz der Greifarme verloren hat, geht ihr zur Offensive über. Attackiert die Tentakel mit Sprüngen und Fluffy mit Hammerschlägen.

Was muss ich in Bad Glimmerich machen?

Lauft nach rechts, bis ihr zu dem Gebäude mit dem Schloss und der Notiz daneben kommt. In der Halle stellt ihr euch auf die markierte Platte, springt nach oben und hangelt auf den Vorsprung zu eurer Rechten. Von dort aus geht's an der nächsten Stange nach links und weiter nach oben. Über das Flugpad gelangt ihr auf den linken Vorsprung. Lauft weiter nach oben zu dem Schalter, mit dem ihr eine Röhre freilegt. Ihr landet im Bild im Hintergrund. Darin betretet ihr die Halle, schnappt euch den Sternjuwel und kehrt zu Ping zurück.

Peach:

Besucht Tech und sprecht mit ihm. Mehr gibt's nicht zu tun.

Bowser:

Spielt lediglich die klassische Mario-Stage durch.

Kapitel 7: Der Weg zum Mond

Wie geht's los?

Nachdem ihr den Sternjuwel zum Äonentor gebracht und den Professor besucht habt, begebt ihr euch zum Marktplatz. Stellt euch unter die Plattform rechts neben dem Speicherblock und springt dagegen, damit die Kiste herunterfällt und ihr den Ultra-Hammer erhaltet. Anschließend geht's zum Professor zurück. Durch den Gullydeckel im linken Teil von Rohlingen gelangt ihr in die Kanalisation. Benutzt Yoshi, um auf den Vorsprung zu eurer Linken zu fliegen, und zertrümmert den grauen Stein. Die Röhre dahinter transportiert euch nach Großfrostheim.

Wie geht's in Großfrostheim weiter?

Kurz bevor ihr den ersten Bereich verlasst, springt ihr direkt vor dem letzten Baum nach oben, um einen nützlichen Orden zu erhalten. Falls Mario während eines Kampfes eingefroren wird und er noch mehreren Feinden gegenübersteht, sollte sein Partner fliehen. Greift am besten mit Attacken an, die alle Gegner verletzen. Sprecht mit dem Bürgermeister, der sich vor der Kanone aufhält. Dabei müsst ihr unbedingt Bart-omb als Partner ausgewählt haben. Anschließend kehrt ihr durch die Röhre in die Kanalisation von Rougeport zurück.

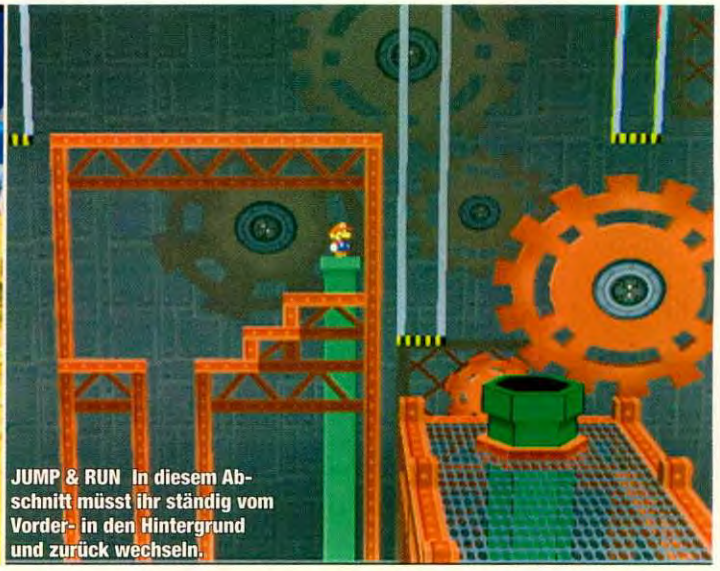
Wo finde ich Goldfired?

Entscheidet euch hier im ersten Raum für das Rohr, das nach unten führt, und verlasst diesen Bereich durch den Ausgang unten rechts. Zertrümmert den grauen Block in der Mitte, springt von oben auf den linken blauen Schalter und verschwindet durch das blaue Rohr links oben. Ihr landet in Glimmerich, wo ihr euch auf die Suche nach Goldfried macht. Sobald ihr ihn gefunden habt, bietet ihr ihm euer ganzes Gold an und bejaht jede seiner weiteren Fragen. Ihr erhaltet den Kanonenpass.

Wo finde ich den General?

Anschließend begebt ihr euch zum Blütenweiler, indem ihr im zweiten Raum mit den blauen Schaltern in der Kanalisation den rechten blauen Schalter betätigt und die Warp-Röhre darüber nehmt. Sprecht mit dem ersten Koopa am Ortseingang und kehrt in die Kanalisation zurück. Ihr könnt euch auf dem gewohnten Weg oder über eine Abkürzung dorthin begeben. Springt in der Kanalisation einfach auf den rechten der beiden blauen Schalter und benutzt die rechte blaue Röhre im ersten Raum. Auf der Isla Corsaria haltet ihr im Bereich mit dem Laden Ausschau nach einer Bombe, die euch weitere Informationen gibt. Weiter geht's nach Falkenheim. Hierfür kehrt ihr nach Rohlingen zurück und nehmt das Flugschiff nach Falkenheim. Dort redet ihr mit dem Besitzer

MOND-SPAZIERGANG Lauft so lange nach rechts, bis ihr in den Bereich mit der Stadt im Hintergrund kommt. Spreng dort den brüchigen Stein.


JUMP & RUN In diesem Abschnitt müsst ihr ständig vom Vorder- in den Hintergrund und zurück wechseln.

der Bar und brecht Richtung Rohlingen auf. Begebt euch in den zweiten Raum mit den blauen Schaltern und springt dort in die linke Röhre. Ihr landet beim großen Baum. Sprecht mit Bubu, kehrt in die Kanalisation zurück und begebt euch nach Düsterdorf. Sprecht dort mit dem Einwohner vor dem Gasthaus und brecht dann wieder in die Kälte nach Großfrostheim auf. Unterhaltet euch mit dem Bürgermeister, geht dann in das Haus rechts hinter der Kanone und springt so lange auf dem General herum, bis dieser aufwacht. Redet mit dem Bürgermeister und folgt ihm, damit die Reise zum Mond endlich beginnt.

Was muss ich im Crucionen-Hauptquartier tun?

Im Bereich mit der Stadt im Hintergrund sucht ihr nach einem Felsen mit einem Sprung. Jagt ihn mit Bart-omb in die Luft und benutzt die Röhre. Im Crucionen-Hauptquartier erledigt ihr die beiden Angreifer und setzt euren Weg bis ganz nach rechts fort. Ihr landet in einem Raum, in dem manche Bodenplatten kurz aufleuchten, sobald ihr hereinkommt. Lauft auf diesen Platten entlang, um den Liftschlüssel zu erhalten. Im zweiten Untergeschoss haltet ihr euch links und geht durch die Tür am Ende des Gangs. Auf den Tafeln an der Wand erkennt ihr den sicheren Weg über die Stromplatten. Lauft jetzt im Gang ganz nach rechts, um euch im Büro von Crucius die Schlüsselkarte zu schnappen. Zurück im Gang, nehmt ihr die erste Tür. Lest die beiden Hinweise und fahrt mit dem Lift ins erste Untergeschoss, wo ihr rechts an dem Terminal den Code (014029) eingebt.

Wie löse ich das Quiz?

Jetzt ist es wieder Zeit für ein Quiz. Hier die richtigen Antworten:

1. Liftschlüssel
2. Koopine
3. 6 Beine
4. Lohngards Bauch
5. Dark Toadsta
6. Einen Ring
7. Frage 7

Wie geht's nach dem Quiz weiter?

Anschließend fahrt ihr mit dem Lift eine Etage tiefer und nehmt dann den nächsten Aufzug auf der rechten Seite. Ihr erreicht das dritte Untergeschoss. Im Raum hinter der Tür am linken Ende des Gangs lauft ihr immer auf den drei aufleuchtenden Platten. Bei den drei Terminals auf der rechten Seite des Gangs benutzt ihr die Karten in folgender Reihenfolge von links nach rechts: rot, gelb, grün. Im Raum rechts daneben werft ihr Bart-omb auf den blauen Schalter, zwängt euch durch das Geländer auf das Förderband und benutzt Barbara, um euch in einen Schatten zu verwandeln. Lasst euch nach oben und dann nach links befördern. Springt in die Röhre, damit ihr euch im Hintergrund weiter nach rechts vorwärts arbeiten könnt. Hüpft über die Lifte und Plattformen, bis ihr ganz rechts bei dem Flugpad landet. Von dort aus geht's als Papierflieger nach links zur Schlüsselkarte. Im Hintergrund springt ihr in die mittlere Röhre zwischen den Zahnrädern und erreicht über die Plattformen im Vordergrund den blauen Schalter unterhalb des Flugpads. Lauft danach die Treppe hinauf und benutzt das Terminal.

Boss: Neo-Crucibot

KP: 70 Angriff: 6 Abwehr: 2

Dieser Endboss sollte euch keine Probleme bereiten. Sobald er seine Fäuste löst, müsst ihr eine Attacke anwenden, die sämtliche Feinde verletzt. So setzt ihr seine Fäuste außer Gefecht, bevor er sie gegen euch verwenden kann. Nachdem Crucibot die Hälfte seiner Energie verloren hat, attackiert er euch mit einer gefährlichen Spezialattacke. Drückt dann schnell hintereinander A oder B, um zumindest einen Teil des Schadens abzuwenden.

Bowser:

In der Rolle des lieblichen Bowser nehmt ihr das Schloss an der Tür des Tempels unter die Lupe. Im Treppenhaus geht ihr immer durch die Tür, neben der die Fackel brennt.

Wie komme ich nach Rohlingen zurück?

Lasst euch vom Aufzug ins vierte Untergeschoss befördern. Am rechten Ende des Gangs befindet sich der Raum mit Tech. Nach der Unterhaltung begebt ihr euch ins zweite Untergeschoss. Hinter der Tür rechts neben dem linken Fahrstuhl betätigt ihr den Schalter und lasst euch nach Rohlingen zurückteleportieren.

Kapitel 8: Die Legende vom Schatz

Vorab:

Bevor ihr euch an den Endkampf wagt, solltet ihr eure Charaktere mindestens auf Level 30 ausgebaut haben, ansonsten kann euch der Fight Probleme bereiten. Deckt euch mit hochwertigen Items ein, die ihr beim finalen Kampf zum Einsatz bringt. Stattet Merlin einen Besuch ab, um eure Partner weiterzuentwickeln. Hebt euch außerdem einige nützliche Items wie zum Beispiel einen Ultra-Pilz auf.

Was muss ich in Rohlingen tun?

Stattet wie gewohnt zuerst dem Äonentor einen Besuch ab. Dort trefft ihr auch den Professor. Stellt euch in die Mitte und verfolgt die Zwischensequenz. Danach schreitet ihr durch das Tor.

Wie komme ich zum Äonenpalast?

Lauft so lange nach rechts weiter, bis ihr den Raum mit den Stacheln erreicht. Bewegt euch jetzt sehr langsam vorwärts, um nicht von den Stacheln verletzt zu werden. Bei den Flammen hilft euch Barbaras Schatten-Trick, damit ihr nicht von den hohen Flammen getroffen werdet. Untersucht das Skelett und fangt in

HARMLOS? Sobald ihr gegen den hier so ruhigen Koopa kämpft, greift ihr immer nur ihn und nicht sein Gefolge an.

LICHT AN! Im Treppenhaus geht ihr immer nach rechts und durch die Tür, auf deren Stockwerk die Fackel brennt.

dem Kuddelmuddel einen Kampf damit an. Greift in erster Linie den blauen Gegner an – benutzt aber Attacken, die allen Feinden schaden. Ihr erhaltet den Schlüssel für die Tür rechts. Im Treppenhaus geht ihr immer nach rechts. Entscheidet euch für die Tür in dem Stockwerk, auf dem eine Fackel brennt. Auf dem Platz vor dem Palast lauft ihr durch die Tür auf der rechten Seite und geht weiter, bis ihr zu Lohngard kommt.

Boss: Lohngard

KP: 80 Angriff: 8 Abwehr: 2
Den Drachen besiegt ihr relativ leicht, indem ihr Barbara als Partner wählt. Wendet häufig ihre Such-mich-Fähigkeit an, um Mario vor den verheerenden Attacken des Kontrahenten zu schützen. Anschließen kehrt ihr auf den Platz vor dem Palast zurück.

Wie bekomme ich die Palastschlüssel?

Werft bei den Brücken Bart-omb in die Blechbomben auf den Röhren und betätigt die Schalter im Hintergrund. Als Papierschiff segelt ihr zum Eingang. Im Inneren findet ihr im Raum am unteren Bildschirmrand zu eurer Rechten einen Palastschlüssel, wenn ihr Aerona einsetzt. Hinter der Tür oben rechts könnt ihr gegenüber der Tür einfach durch die Wand gehen und den Schalter drücken. Im Raum links unten schlagt ihr drei Mal auf den linken und zwei Mal auf den rechten Block. Jetzt steigt ihr ein Stockwerk hinauf und geht in die untere Tür auf der linken Seite. Hier müsst ihr die Gegner besiegen. Fangt beim leichtesten an und kämpft euch bis zum schwersten durch. Greift zuerst den gelblichen, dann den roten, dann den grauen und zuletzt den dunklen Gegner an. Auf dem gleichen Stockwerk betretet ihr jetzt den Raum hinter der unteren rechten Tür. Hier versteckt ihr euch mit Barbaras Hilfe und geht in den Raum oben rechts. Mit Bart-omb sprengt ihr die Wand gegenüber der Tür. Im ersten Stock geht ihr durch die obere Tür auf der linken Seite. Zerschlagt den Steinblock und geht in denselben Raum ein Stockwerk darüber. Dort zerstört ihr wiederum die Blöcke und kehrt in den ersten Stock zurück. Betätigt den Schalter, leert die Kiste und zerschlagt den letzten Block. Zurück im zweiten Stock, betätigt ihr noch den letzten blauen Schalter und schnappt euch den letzten Schlüssel. Anschließend lauft ihr die Treppe bis ganz nach oben hinauf und benutzt den Sternenschlüssel. Platziert eure Schlüssel in den Säulen.

Boss: Rumpel, Brunhilda und Roberta

Rumpel: KP: 80 Angriff: 7 Abwehr: 0
Brunhilda: KP: 30 Angriff: 5 Abwehr: 0
Roberta: KP: 40 Angriff: 7 Abwehr: 0
Haltet euch bei den Brücken rechts, um auf das Trio zu treffen. Greift zuerst Brunhilda an, da diese Mario und seinen Partner auf einmal einfrieren kann. Die zweitgrößte Gefahr geht von Roberta aus, die sich aufladen kann. Benutzt Barbara, um diesen gefährlichen Attacken zu entkommen. Um Rumpel kümmert ihr euch zuletzt. Nach dem Kampf geht ihr durch die Tür auf der rechten Seite des Platzes.

Wie komme ich durch die ersten Räume?

In der rechten unteren Ecke lasst ihr Aerona den Durchgang freiblasen. Benutzt euren Mini-Yoshi, um auf den kleinen Vorsprung zu gelangen, und geht dort durch die Tür. Lasst Koopio so auf der Stelle rotieren, dass er den roten Schalter

LOHNGARD Im Kampf gegen den gigantischen Drachen lasst ihr euch am besten von Barbara unterstützen.

TRIO FATAL Wenn ihr gegen das Trio antretet, kümmert ihr euch zuerst um Brunhilda und Roberta. Rumpel ist als Letzter dran.

NACHEINANDER Kümmert euch zuerst mit Mario ausschließlich um Kammy Koopa, damit von ihr keine Gefahr mehr ausgeht.

FINALE Gegen die Königin der Finsternis solltet ihr nur mit einem vollen Inventar und einem hohen Level antreten.

trifft. Begebt euch nach oben und lasst Koopio dann gegen den Schalter sausen. Geht durch die Tür und danach durch die Tür zu eurer Linken. Schlagt auf den Schalter und kehrt in den vorherigen Bereich zurück, wo der Weg nun nicht mehr versperrt ist. Überwindet den ersten Abgrund mithilfe von Yoshi und springt in den nächsten Abgrund, den ihr nicht einmal mit eurem Mini-Dino überwinden könnt. Schlagt auf den lilafarbenen Schalter und fetzt auf den lilafarbenen Block. Oben lasst ihr euch von Yoshi auf den rechten Vorsprung befördern, betätigt den roten Schalter und lasst Koopio dann so rotieren, dass er den Schalter betätigt, während ihr auf dem roten Block steht. Sobald der Block sich senkt, drückt ihr nach rechts, um in den Spalt zu gelangen. Verwandelt Mario in eine Rolle, hüpft so über den Spalt und rollt durch die nächste Tür.

Wie komme ich durch den Rest des Palastes?

Die folgenden Abgründe überwindet ihr, indem ihr einen Supersprung ausführt und euch an den Rohren unterhalb der Decke entlanghangelt. Hinter dem Durchgang steigt ihr rechts die Stufen hinauf und werft Bart-omb in den Abgrund, damit dieser den Schalter betätigt und ihr über den Abgrund springen könnt. Merkt euch die Anordnung der Sterne an der Wand und lauft die Stufen hinauf. Oben haltet ihr euch rechts und springt auf die unterste Plattform des Rades. Lasst euch den weißen Schlüssel von Koopio holen und öffnet damit die Tür in der linken oberen Ecke. Bei den Stufen rollt ihr nach oben und ordnet die Sterne mithilfe der Schalter so wie im Raum zuvor an. Anschließend kehrt ihr dorthin zurück und springt über das Rad, das sich mittlerweile dreht. Durch die Tür auf der rechten Seite geht's weiter. Lasst Aerona gegen den Steinblock blasen und zertrümmert ihn. Springt nach unten, balanciert dort über den Spalt und fliegt im nächsten Raum zu der Plattform mit dem Durchgang. Schlagt auf den nächsten roten Schalter und fetzt dann auf Yoshis Rücken nach oben und über den Abgrund. Schnappt euch den Schlüssel aus der Truhe und kehrt in den vorherigen Raum zurück. Springt nach unten und haltet euch links. Mit der Sprungfeder kommt ihr wieder nach oben. Von dort aus segelt ihr über die Plattform in der Mitte bis zu der verschlossenen Tür auf dem Vorsprung auf der rechten Seite.

Finale:

Boss: Crucius

KP: 50 Angriff: 7 Abwehr: 1

Sobald sich Crucius mit einem Schild schützen will, benutzt ihr Attacken oder Items, die mehreren Gegnern schaden. Wenn der Schild deaktiviert ist, greift ihr mit starken Attacken an. Werft ein Auge auf eure KP- und BP-Vorräte. Wenn ihr einen der Satelliten zerstört, versagt der Schild eures Kontrahenten und ihr könnt ihn angreifen. Bedenkt, dass euch noch ein weiterer schwerer Kampf bevorsteht, und geht dementsprechend mit euren Items um. Benutzt Marios Multisprung oder Aeronas Hurrican-Fähigkeiten, um alle Satelliten von Crucius auf einen Streich auszuschalten.

Boss: Bowser, Kammy Koopa

Bowser: KP: 70 Angriff: 7 Abwehr: 2
Kammy: KP: 50 Angriff: 5 Abwehr: 0

Am besten startet ihr diesen Kampf in Begleitung eures Mini-Yoshis. Stellt ihn vor Mario und lasst ihn mit der Saugmatz-Attacke angreifen. Falls Kammy am Boden ist, schadet dieser Angriff beiden Gegnern. Mario kümmert sich vorerst ausschließlich um die Hexe. Greift sie mit Sprungattacken – vor allem dem Power-Dauz – an. Versucht, gegnerische Angriffe abzuwehren, indem ihr A drückt. Greift beizeiten zu Heil-Items und benutzt Marios Superfit, um eure Kämpfer zu regenerieren. Hebt euch aber die besten Items für den letzten, aufreibenden Kampf auf. Ihr werdet sie dann gut gebrauchen können!

Boss: Königin der Finsternis

KP: 150 Angriff: 7 Abwehr: 0

Das Angebot der Königin lehnt ihr natürlich ab. Bevor ihr euch in den Kampf stürzt, solltet ihr einige Vorbereitungen treffen. Falls ihr bereits viele Sternenpunkte gesammelt habt und kurz vor dem Aufstieg in einen höheren Level seid, führt ihr in den Bereichen zuvor noch ein paar Kämpfe aus, um euren Charakter noch ein letztes Mal hochzuleveln. Nutzt diese Kämpfe auch, um mit Showeinlagen eure Sternen-Energie aufzuladen, sodass ihr mit einem vollen Sternen-Energie-Balken anrückt. Wechselt vor dem Kampf den Partner ein, der an eurer Seite kämpfen soll. Im ersten Teil des Kampfes greift ihr ständig an und achtet darauf, nicht zu viel Energie zu verlieren. Verschwendet eure Items noch nicht – in wenigen Minuten werden sie überlebenswichtig! Nachdem die Königin sich in ihre eigentliche Gestalt verwandelt hat, greift ihr vor allem mit Attacken an, die mehreren Zielen schaden, und setzt dadurch ihre Arme außer Gefecht. So müsst ihr weniger Treffer einstecken. Die Hände greift ihr am besten mit Bart-omb an. Barbara hilft euch, den schweren Attacken weitgehend zu entgehen, wenn sich die Königin für einen starken Angriff auflädt. Versucht, eure Items immer noch aufzuheben. Nach der Zwischensequenz kommt der Showdown. Sowohl Mario und seine Freunde als auch die Königin haben ihre Kräfte voll regeneriert. Benutzt jetzt sämtliche Items sowie eure Sternen-Energie und wechselt eure Partner durch, sobald sie schwach werden. Stellt eure Freunde am besten vor Mario auf, sodass euer Held weniger Treffer einsteckt. Mit viel Geduld und den richtigen Orden wie dem Protektor habt ihr Chancen, die Königin der Finsternis zu besiegen. Anschließend können sich unersättliche *Paper Mario*-Fans daran machen, sämtliche Items zu finden, Nebenquests zu lösen oder sich durch den Dunkelkeller zu kämpfen.

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele wilist du dir demnächst kaufen?

GameCube	GBA/GBA SP
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5. Findest du, *Metroid Prime 2: Echoes* bietet genug für eine waschechte Fortsetzung?

Ja ❑
Ja, ist aber sehr außergewöhnlich. ❑
Nein ❑

6. Hast du *Metroid Prime 2: Echoes* schon gespielt?

Ja ❑
Nein ❑

7. Was gefällt dir an *Metroid Prime 2: Echoes* am besten?

Die Grafik ❑
Der Sound ❑
Die Spielbarkeit ❑
Die Hintergrundgeschichte ❑

8. Hast du *Metroid Prime* gespielt?

Ja ❑
Nein ❑
Kenne ich nicht mal. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 02/2005)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Nintendo-DS-Praxistest	____	❑	❑	❑
DS-Test Super Mario 64 DS	____	❑	❑	❑
DS-Test Touch Made in Wario	____	❑	❑	❑
DS-Test Feel the Magic XY/XX	____	❑	❑	❑
DS-Test Ridge Racer DS	____	❑	❑	❑
DS-Test Asphalt Urban GT	____	❑	❑	❑
DS-Test Spider-Man 2	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test Zelda: Four Swords ...	____	❑	❑	❑
Test Call of Duty: Finest Hour	____	❑	❑	❑
Import-Test DK Jungle Beat	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Feedback: Paper Mario 2	____	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch: RE 4	____	❑	❑	❑
Cheats & Codes	____	❑	❑	❑
Komplettlösung: Paper Mario 2	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____

_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____

_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 02 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Thomas Eder
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Dowidat, Alexander Funke
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff

Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: anzeigen@computec.de

Anzeigenberatung:
Sven Wedig (V. i. S. d. P.)
Telefon: +49-(0)-30-85954-641
s.wedig@celebration-media.de
Wolfgang Menne
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: anzeigen@computec.de

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH
Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe

ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

PC Games · PC ACTION · WIDESCREEN · Hardware
PLAYZONE · XBOX ZONE · Kids Zone · SFT

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2004 29.710 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG

N-ZONE

Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,50/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Media AG	49, 67, 75, 94, 99
Electronic Arts	60, 61
Gamestore	37
Nintendo	2
Nokia	100

NACHSPIEL

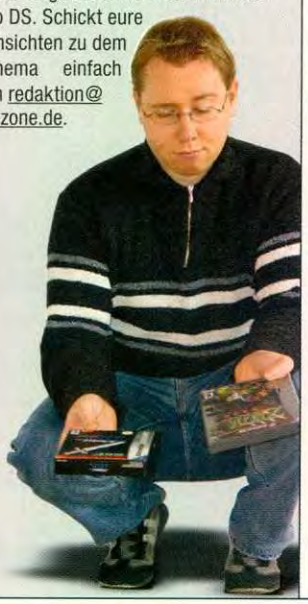
SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

DIE KOLUMNE

Wo sind all die Spiele hin?

Ein kleiner Ausblick

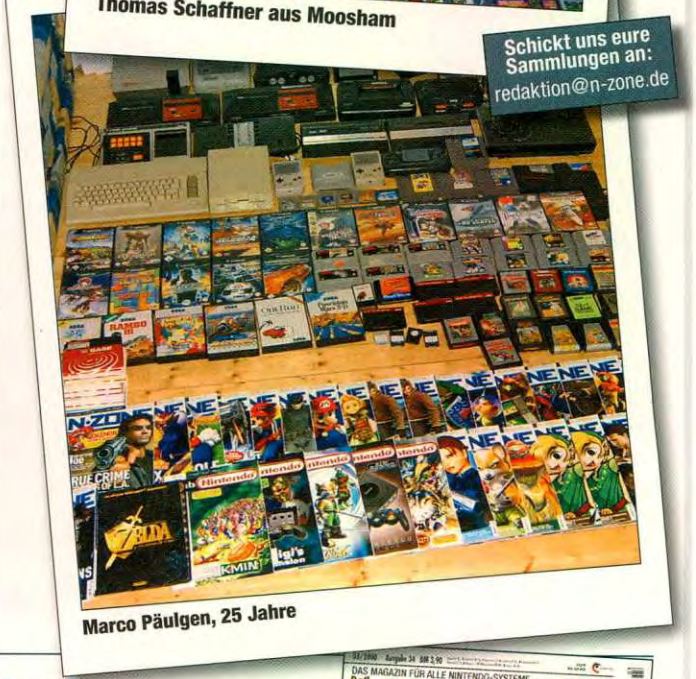
Ein wenig leer sieht sie schon aus, unsere Terminliste auf Seite 41. Gerade einmal drei GameCube-Titel zieren die Januar-Spalte. Für den Game Boy Advance sieht es nicht viel besser aus. Sicher muss man bedenken, dass die Weihnachtszeit vorbei ist. Viele Hersteller haben ihre Titel schon im November oder Dezember veröffentlicht, um sich noch ein fettes Stück vom Weihnachtskuchen sichern zu können. Aber ganz unschuldig ist Nintendo auch nicht an dieser Situation. Man hat es offenbar nicht verstanden, den GameCube den Drittherstellern als gewinnversprechende Konsole anzupreisen, sodass diese für kontinuierlichen Spielenachschub sorgen. Nichtsdestotrotz erwartet uns verwöhnte Zocker mindestens ein erstklassiger Titel pro Monat. Im Januar steht *Zelda: Four Swords Adventures* auf dem Programm, im Februar veröffentlicht Nintendo *Donkey Kong Jungle Beat*. Im März dagegen können sich die Spieler kaum retten vor vielversprechenden Spieletiteln. Mit *Mario Party 6*, *Resident Evil 4*, *Tak 2*, *TimeSplitters Future Perfect*, *Splinter Cell: Chaos Theory* und *Viewtiful Joe 2* buhlen gleich eine Reihe hochkarätiger Titel um die Euros der Zocker. Von der Veröffentlichung des DS ganz zu schweigen. Mit über 100 angekündigten DS-Spielen, so viel hat Nintendo noch bei keiner Konsole am Start gehabt, scheint das Unternehmen zudem die Lehren aus den Fehlern der Vergangenheit gezogen zu haben und will von Anfang an für einen durchgehenden Spielesupport sorgen. Dies würde man sich auch beim GameCube wünschen, denn ganze fünf Neuveröffentlichungen in zwei Monaten sind für eine Konsole, mit der man Sony vom Thron des Marktführers vertreiben wollte, einfach nicht ausreichend. Wir sind mit dieser Situation genauso unzufrieden wie einige Leser der N-ZONE, die sich über die geringe Anzahl an GameCube-Tests in den Ausgaben beschweren. Wir hoffen auf März, einen spielereichen Sommer sowie eine lange Zukunft mit dem Nintendo DS. Schickt eure Ansichten zu dem Thema einfach an redaktion@n-zone.de.



Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Thomas Schaffner aus Moosham



Marco Päulgen, 25 Jahre

Schickt uns eure Sammlungen an:
redaktion@n-zone.de

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-Zone

Die N-ZONE 03/2000 bot vor fünf Jahren einen Reihe hochkarätiger Titel auf. Mit *Zelda: The Mask of Mujula* (später *Zelda: Majoras Mask*), *Starcraft 64* und *Turok 3* präsentierten wir euch ausführliche Angespielt-Eindrücke. Auch zu *Resident Evil Zero*, damals noch für das N64 angekündigt, hatten wir eine Vorschau im Heft. Die Charts zu jener Zeit wurden von *Donkey Kong 64* angeführt. Die besten Tests in der N-ZONE 03/2000 waren *ECW Hardcore Revolution* (86 %) und *Ridge Racer 64* (90 %). *Pokémon*-Fans kamen mit einem großen Vorabtest zu *Pokémon Silber* und *Gold* sowie einem großen *Pokémon*-Fanposter voll auf ihre Kosten.

VORSCHAU

N-ZONE 03/05 AB 02.02.2005 AM KIOSK!

Resident Evil 4

Mit schlotternden Knien und schwitzenden Händen werden wir uns mit dem Bits und Bytes gewordenen Bösen auseinander setzen. Freut euch auf einen ausführlichen Import-Test zum Horror-Schocker des Jahres.

Star Fox Assault

Wir fühlen den Entwicklern erneut auf den Zahn und enthüllen für euch neue und längst überfällige Informationen zu dieser actionreichen Gemeinschaftsproduktion von Nintendo und Namco.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- VORSCHAU: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
- VORSCHAU: TAK 2: DER STAB DER TRÄUME
- VORSCHAU: TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT
- VORSCHAU: VIEWTIFUL JOE 2
- TEST: DONKEY KONG JUNGLE BEAT
- TEST: MARIO POWER TENNIS

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Jens Geisendorff

Jens Geisendorff ist 33 Jahre alt und Product Analyst bei Nintendo of Europe.

Was spielen Sie im Augenblick?
Metroid Prime 2: Echoes.

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Die Atmosphäre und die Grafik haben mich vom Hocker gehauen. Meine hoch gesteckten Erwartungen wurden auch noch bei weitem übertroffen.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
Zelda: Ocarina of Time hat meiner Meinung nach das beste Spieldesign. *Super Mario Kart* hat einfach den besten Mehrspieler-Modus und *Super Mario Bros. 3* hat bis heute noch die beste Spielbarkeit und das beste Leveldesign zu bieten.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Mir persönlich gefällt die GC-GBA-Connectivity am besten.

Welche GameCube- oder Nintendo-DS-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Auf dem GameCube erwarte ich sehnsüchtig das neue *Zelda*-Abenteuer. Für den DS ist mein Wunsch bereits erhört worden, da *Mario Kart* schon angekündigt ist.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Super Mario Bros. (NES) ist das erste Game gewesen, das ich länger als zehn Stunden am Stück gespielt habe.

Welche Spielgenres bevorzugen Sie generell und warum?
Rollenspiele. Es macht mir einfach unheimlich viel Spaß, eine Heldentruppe durch eine riesige Welt zu begleiten und mit neuen Waffen und Zaubersprüchen auszustatten. Kommt dann auch noch eine gute Story dazu, sind schlaflose Nächte schon vorprogrammiert.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Mario Kart. Kein Multiplayer-Spiel hat mir auch nur annähernd so viel Spaß gemacht. Die geniale Spielbarkeit, das einfallsreiche Streckendesign und superwitzige Items haben mich voll überzeugt.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Ich wünsche allen Lesern viel Spaß mit unseren innovativen und abwechslungsreichen Spielen.